EXKLUZIVNÍ DEMO NA CD KAŽDÝ MĚSÍC

RED ALERT, COOL BOARDERS 2, ARMOURED CORE, BLOODY ROAR & BOUNCER 2

KVĚTEN 1998 230 Kč | 270 SK | US $6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation Magazín

číslo 1

EXKLUZIVNÍ RECENZE



PLUS!

- BRUTALITA VE HRÁCH
- GRAN TURISMO
- NAGANO WINTER OLYMPICS
- NEWMAN HAAS RACING
- DEATHTRAP DUNGEON

Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

PŘEDPLATNÉ

ZPRÁVA PRO PŘEDPLATITELE
OFICIÁLNÍHO ČESKÉHO PLAYSTATION MAGAZÍNU
Chcete ušetřit a dostat dárek? No tak stačí vyplnit složenku typu „C" a poslat ji na adresu PSX - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, 160 00 Praha 6.

Na druhou stranu složenky do „Zprávy pro příjemce" uveďte, od jakého čísla si chcete časopis předplatit.

KROMĚ ČASOPISU, u kterého bude vždy CD plné demoverzí novinek, dostane spousta vylosovaných předplatitelů i malý dárek. A co to bude? Hra Soul Blade, trička, tužky a další potřebné věci.

Tak už jste se rozhodli?
Dostanete PSM až pod nos, ušetříte penízky a ještě dostanete dárek, no není to jasné?

CENY PŘEDPLATNÉHO:

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Doporučenou zásilku doporučujeme vzhledem k častému mizení zásilek z vašich schránek.

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



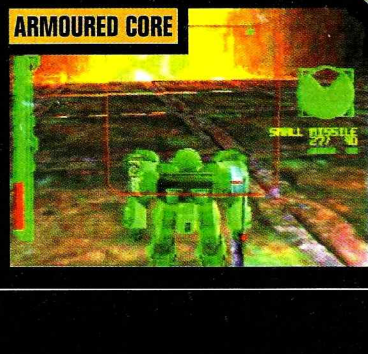
Je to poprvé, co se setkáváte s naší CD přílohou. Zde je stručný náhled na to, co vás čeká a nemine. Podrobnější popis demo her včetně ovládání hledejte na konci časopisu.

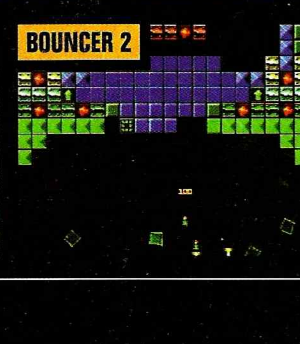












RED ALERT — **hratelná**

Velmi dobře hodnocená hra má jednoznačnou šanci stát se vedle svého předchůdce *Command and Conquer* klasikou v oboru strategií na PSX. Válka jako dobrá zábava.

COOL BOARDERS 2 — **hratelná**

Tato hra figuruje vysoko v hitparádách, má nezávislou prezentaci a úchvatnou hratelnost. Věříme, že i naše ukázka vám přiroste k srdci...

BLOODY ROAR — **hratelná**

Bojovka s jednou originální kuriozitou. Vaše postava se může během hry měnit z obyčejného smrtelníka na běsnící monstrum. Představte si *Tekken 2* v prostředí pražské zoo.

ARMOURED CORE — **hratelná**

Hře MechWarrior povstal silný soupeř v podobě tohoto titulu od SCEE. Je opět čas obout se do železného harampádí a vyrazit do arény...

BOUNCER 2 — **hratelná**

Logický rychlík typu *Bust A Move* je ukázkou možností amatérského programování her na černé PSX zvané Yaroze.

BUSHIDO BLADE — **videoklip**

Obrovsky oblíbená hra v Japonsku s následníkem na cestě, bojovka od Squaresoft je ve všech ohledech odlišná a působivá, podívejte se na ni.



V okamžiku, kdy otevíráte první číslo úplně nového časopisu jménem Oficiální český PlayStation magazín, v jeho redakci bouchá jedna zátka šampaňského za druhou. Náš zrod byl velmi dlouhý, komplikovaný a napínavý, tak se nám nedivte. Věřím, že i pro vás je to důvod k veliké radosti. Vy všichni, kdo jste si jednou přivoněli ke kouzelné mašince Sony PlayStation a už jste ji neopustili, nejste již odkázáni na milost a nemilost „písíčkářských" redaktorů toho či onoho plátku, nemusíte si připadat jako obtížný hmyz, který ukrajuje drahocenné stránky monitorové a klávesnicové většině místních remcajících hráčů. Jste tu jen vy a my a naše společně sdílené sladké tajemství o nádherném půvabu těch virtuálních světů na černých kotoučích.

Od nynějška každý měsíc budeme za vámi přicházet s co možná nejúplnějším servisem na téma PSX, který zahrnuje rozsáhlou sekci aktualit, četné rozhovory s lidmi kolem vývoje her, obrovské množství preview her čekajících v předsíni vaší přízně, zajímavé články na nejrůznější témata a samozřejmě základ našeho obsahu, totiž recenze na nejnovější hry, které vám snad pomohou v lepší orientaci na trhu. Kromě toho tu zcela samozřejmě bude každý měsíc demo-CD s několika hratelnými ukázkami nových titulů. Budete tak mít šanci nejdříve si tu či onu hru v klidu a doma řádně vyzkoušet, a pak se s mnohem větší jistotou rozhodnout pro nebo proti jejímu zakoupení.

Snad to není málo. Čekáme dychtivě na vaše první ohlasy a dopíjíme své poháry, abychom se mohli pustit opět do práce. Od tohoto okamžiku už není Oficiální český PlayStation magazín jenom náš, ale především váš. Konečně byl uveden v život.

Úplně na závěr považuji za nutné uvést, že uskutečnění projektu české mutace PSM se stalo možným nejen díky vydavatelství Art Consulting, ale i rozsáhlé podpoře dalších subjektů, především pak díky nesmírné vstřícnosti ze strany „otce" naší milované konzoly, firmě Sony.

Na zdraví.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Grafická úprava a sazba:
GODS s. r. o.
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Kateřina Švejdová

Překlad převzatých materiálů:
Lubomír Kočí

Distribuce:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation magazín
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: 02/ 24 31 55 70
fax: 02/ 24 31 36 91

E-mail:
playstation@score.cz

Inzertní oddělení:
Jana Rambousková
tel: 02/ 24 31 36 90

Cena výtisku s CD:
230 Kč / 270 Sk

Původní verzi vydává:
Future Publishing,
30 Mammouth St.,
BathSomerset BA1 2BW
E-mail: *PSM@futurenet.co.uk*

ISSN -060X




18

Forsaken


22

Carmageddon


23

Frenzy!

PRIMAL SCREEN

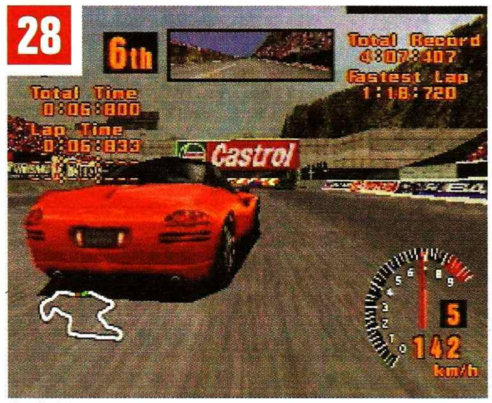


PREPLAY

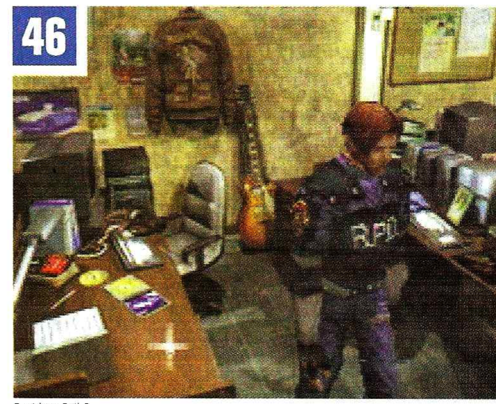
Cílem Oficiálního ČESKÉHO PlayStation magazínu je přinášet svým čtenářům nejaktuálnější informace ze světa hraní a her na platformě PSX. Díky blízkým kontaktům se Sony Computer Entertainment má exkluzivní přístup k nejnovějšímu softwaru a zprávám a má též možnost dodávat demo-CD pravidelně každý měsíc jako pevnou součást časopisu. Naše recenze se snaží být co možná nejvíce výstižné, objektivní a čtenářům nápomocné při orientaci na trhu. PSM je nejprodávanější titul věnovaný PlayStation na světě.



Kula World



Gran Turismo



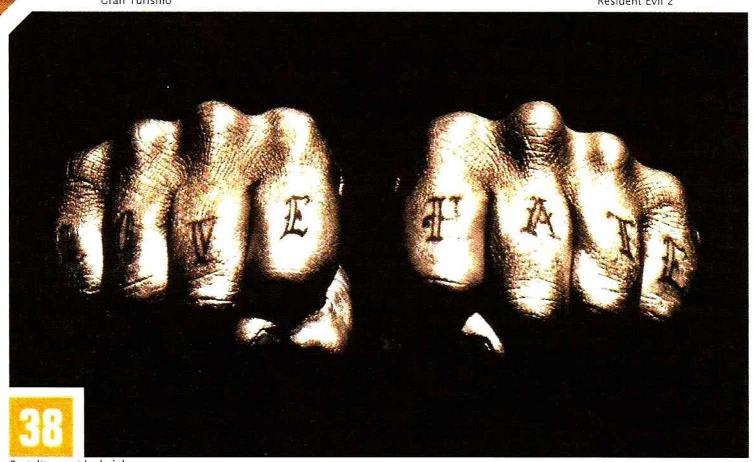
Resident Evil 2



Alundra



Deathtrap Dungeon

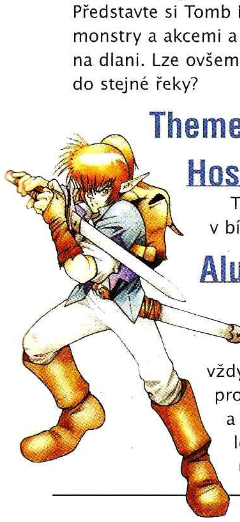


Brutalita ve videohrách



Bust A Move 3

PLAYTEST

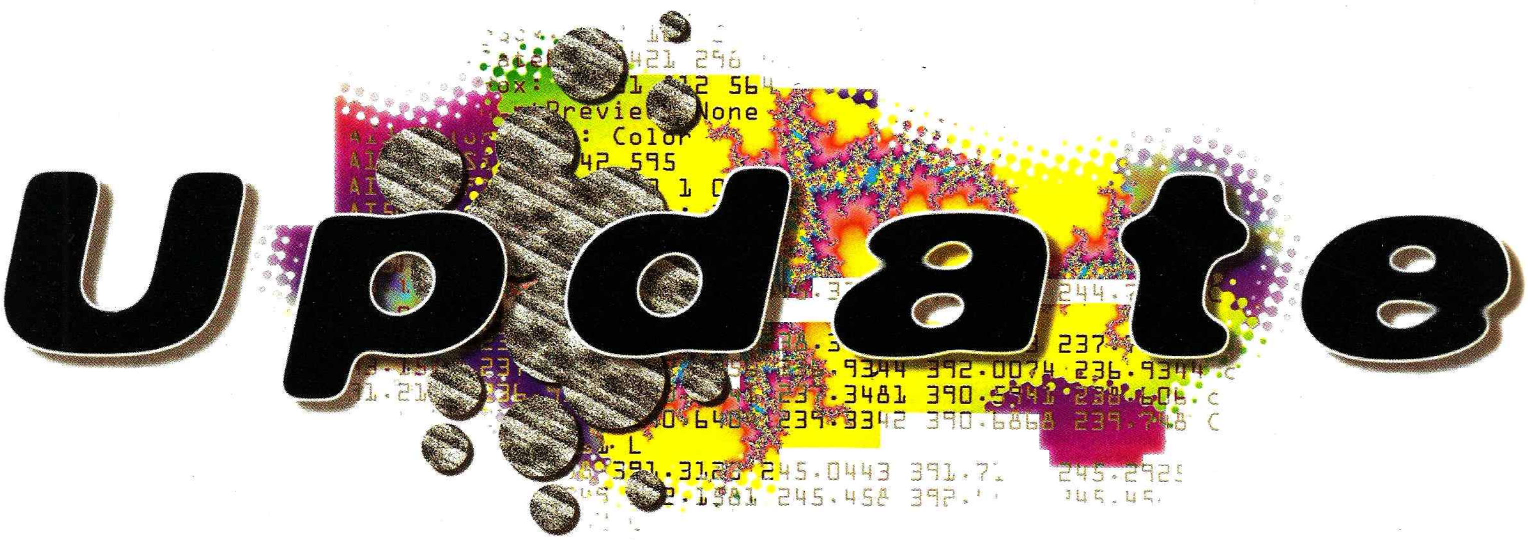


TÉMA



Brutalita ve videohrách

RUBRIKY



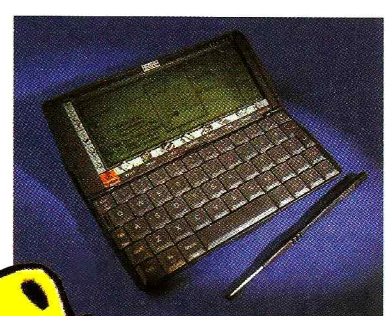
OHLÁŠENO NOVÉ ZAŘÍZENÍ PRO PLAYSTATION

Seznamte se prosím s Personálním Digitálním Asistentem.

V překvapujícím prohlášení Sony odhalila, že pracuje na novém a fantastickém periferním zařízení pro Playstation. Má to být Personální Digitální Asistent. Třebaže byly zveřejněny pouze předběžné parametry tohoto přístroje, Sony doufá, že bude mít tento doplněk připravený pro japonský trh před Vánocemi, za cenu odpovídající přibližně 2000 Kč. Prodej v Evropě je naplánován na začátek roku 1999.



PDA bude mít podobný tvar jako paměťová karta, i když bude trochu větší a bude mít vlastní baterii a malý displej z tekutých krystalů (LCD). To znamená, že se dá používat i samostatně, když nemáte nablízku Playstation. Tím se stává ideální pro hry typu Tamagoči, které by mohly být pro Playstation vyvinuty, nebo se dá použít jako osobní diář. Do přístroje jsou zabudovány i hodiny a také infračervené rozhraní (podobné se používá třeba u dálkových ovladačů na televizi). Pomocí něj budete moci přenášet data mezi libovolným počtem těchto přístrojů, aniž byste je museli připojovat do konzoly. I když není pochyb, že periferie, jako je PDA, má ohromné možnosti, nejsou záměry Sony v současné době zcela jasné, třebaže nedávná tisková zpráva z Japonska vrhá na tuto věc určité světlo. PDA se bude jistě využívat hlavně jako zařízení pro hry typu Tamagoči/Pocket Monsters, s možností přenášet informace na Playstation a pořádat bitvy mezi několika přístroji. Jen si to představte! Na vaší Playstation byste mohli vytvořit nějaké monstrum, nahrát ho do vašeho PDA, pak zajít za kamarádem, který udělal to samé, a bojovat proti sobě až do úplného zničení. Dalším využitím by byl plánovací kalendář, poznámkový blok, telefonní seznam a slovník.



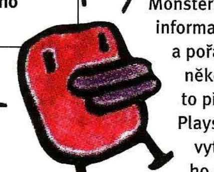
Mohl by být tradiční elektronický diář jako ten na obrázku nahoře nahrazen PDA od Sony (vlevo)?







Japonská Sony se velmi snaží propagovat tento nový výrobek ne jako další periferii Playstation, ale spíše jako zcela nezávislé zařízení, které je s Playstation jen jakoby náhodou kompatibilní. Zda se na to tak bude dívat i široká veřejnost, to se teprve ukáže. „PDA funguje jako paměťová karta pro Playstation," uvedla Sony Computer Entertainment Inc v novinách CTW z 23. února. Dá se na něm hrát i samostatně, mimo konzolu, a spotřebitel jej tak může používat kdekoli, třeba venku. Může být PDA od Sony prvním krokem směrem ke hrám, které budeme hrát v budoucnosti?



Technické parametry Personálního digitálního Asistenta:

- 2 KB SRAM
- 128 KB Flash RAM
- Jednobarevný LCD 32x32 bodů
- Piezoelektrický reproduktor (4bitová PCM)
- Pět ovládacích tlačítek a jedno resetovací tlačítko
- Programovatelný 32bitový procesor RISC



V měsíci,

kdy prodej Playstation v Británii přesáhl hranici dvou milionů kusů, dosáhly všechny jazykové mutace PSM také svého nejlepšího úspěchu. Poslední čísla z Audit Bureau of Circulations, která přesně ukazují, kolik výtisků časopisu se prodalo v období od července do prosince minulého roku, prozrazují uspokojivý nárůst z 146 972 na 205 619. Toto číslo je vypočteno z celkového součtu počtu časopisů, prodaných během šesti měsíců, vyděleného šesti, abychom dostali průměrný měsíční prodej. Se slzami na tváři konstatujeme, že se PSM stal suverénně nejprodávanějším časopisem o Playstation na světě.

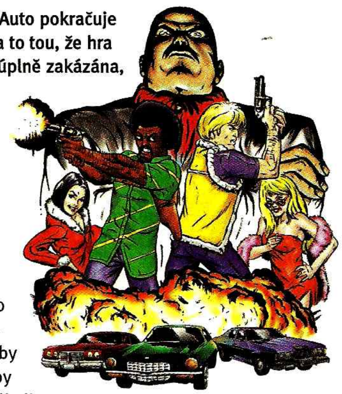
Doufáme, že i česká mutace přispěje v tomto ohledu svým dílem k úspěchu PSM a že si najde věrné přátele mezi českými a slovenskými čtenáři.

KLEPY Z BRANŽE

Firma Infogrames zkoumá možnost, jak schlamstnout Virgin Interactive. Francouzský gigant z Lyonu se nespokojil s koupí Ocean Software a Philips Media, ale zaměřil svoji pozornost na větší rybu. Při rozhovoru pro list CTW na Milia show v Cannes prezident Infogrames Bruno Bonnel řekl: „Oni (Virgin) mají skvělou pověst, báječné licence, talentované lidi a podíl na trhu.“ Zajímavá věc. Virgin připravuje v Británii na konec dubna prodej prvních 250 000 kopií *Resident Evil 2*. Hrůzostrašný thriller od Capcomu bude vydán také ve verzi pro půjčovny. Divíte se, že tato verze kontroluje věk hráčů? A víte, že *Resident Evil 2* je v tomto roce druhým největším produktem na zábavním trhu USA? Jenom film *Titanic* vydělal víc peněz. Na frontě Lary Croft není stále klid. Říká se, že to nebude dlouho trvat, a budeme mít možnost vidět v televizi rozhovor s temperamentní slečnou Croftovou. A nebude to žádná živá dublerka, jako Rhona Mitra. Core Design vyvíjí částečně animovanou a částečně filmově zachycenou Laru, která bude dík technice sedět pohodlně ve studiu a odpovídat na otázky komentátorů. A bude toho ještě víc...

ZAKÁZÁNO

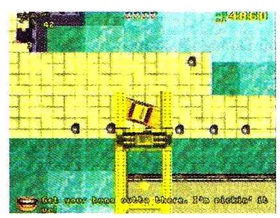
Brazílie zakázala *Grand Theft Auto*



Debata o Grand Theft Auto pokračuje nejnovější zprávou, a to tou, že hra byla v Brazílii nejen úplně zakázána, ale že pokračuje další zkoumání vhodnosti této hry. Konzervativní lord Campbell předložil horní sněmovně britského parlamentu k projednání návrh na zákaz GTA a zpřísnění podmínek pro hodnocení podobných her.

Zdá se, že to všechno přišlo poněkud pozdě, protože hra se prodávala dost dlouho na to, aby přinesla BMG více peněz, než by se dalo spočítat za víkend. Jakákoli akce, která se nyní uskuteční, bude jistě připomínat přibouchnutí dveří stáje, když kůň už utekl. Měly by existovat přísnější normy pro počítačové hry? Neměly by hry jako *GTA* nikdy vyjít na denní světlo? Napište nám, co si o tom myslíte.





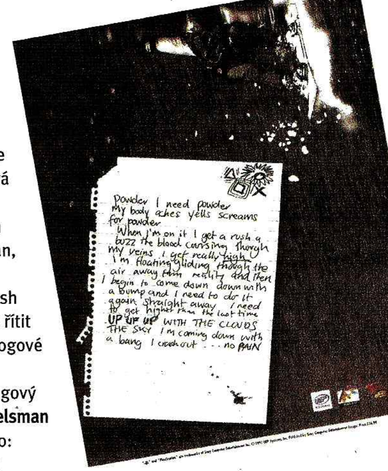
Grand Theft Auto se setkala s velkým odporem britského parlamentu, ale stále rychleji mizí z regálů obchodů.

SNĚHOVÝ ŠPRÝM

Inzeráty na *CB 2* staženy

Po mnoha oficiálních stížnostech, přicházejících na britskou Advertising Standards Authority (Rada pro reklamu), se Sony rozhodla stáhnout svoji reklamní kampaň na Cool Boarders 2. Rodiče jí vyčítali, že reklama používá slang narkomanské kultury pro prosazení hry, která byla v zásadě určena dětem.

Inzerát na hru se objevil ve většině časopisů o Playstation a v mnoha jiných nejrozšířenějších tiskovinách, jako je třeba The Face, a na billboardech a autobusových zastávkách po celé Británii. Inzerát, který vidíte vpravo, ukazoval rukou psanou poznámku pod obrázkem jezdce na snowboardu, která obsahovala slova powder (česky prach nebo prášek či prašan, ale také slangové označení drogy) a rush (česky spěchat nebo řítit se, slangově také drogové opojení).



Britský marketingový ředitel Sony **Alan Welsman** to okomentoval takto: „Třebaže byl inzerát navrhován výhradně tak, aby vyjadřoval pouze pocit vzrušení ze snowboardingu, chápeme nyní, že někteří lidé to mohli vnímat i tak, že se to týká drog. Sony Computer Entertainment se proto rozhodla odstranit všechny plakáty z britských vývěsek a přerušit reklamní kampaň.“

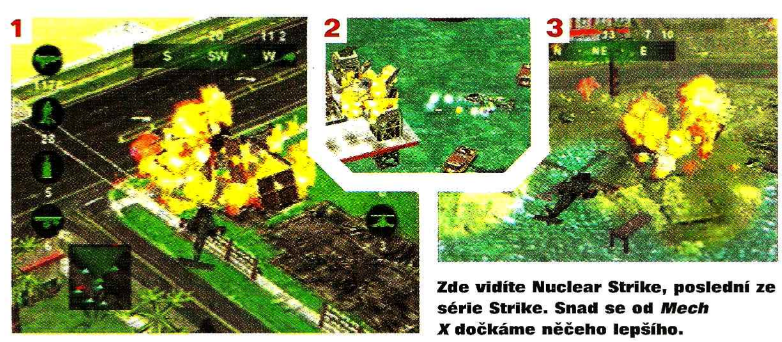
MECH X ODHALEN

EA prozradila podrobnosti o hře, známé dříve jako *Future Strike*

PSM využil své návštěvy v Electronic Arts v Kalifornii k seznámení se s Mech X, což je kódové označení pro hru původně zamýšlenou jako další díl série Strike.

„Začala však nabírat tak radikální a odlišný směr, že jsme dospěli k názoru, že by neměla vyjít pod jménem *Strike*,“ vysvětluje výrobní manažer Entertainment Division EA, **Albert Penallo**. „Vyndali jsme 50 procent hlavolamů *Striku* a přidali na obrazovku o 200 procent více nepřátel. Je-li právě tohle věc, kterou jste chtěli ve hře *Mech* mít, mohu s jistotou prohlásit, že to tam mít budete.“

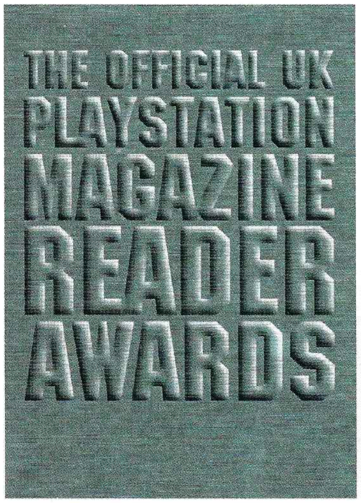
Nebo, abychom byli přesnější, budete to mít kolem Vánoc. Zatímco samotná hra *Mech X* je již hotová (a není přímým pokračováním příběhu série *Strike*, jak prozradil Penallo), o vizuální stránce nebylo dosud rozhodnuto. Jak mohl PSM vidět, současný model zachovává styl *MechWarrior* a používá trysková letadla s kolmým startem, která pomáhají robotům střílet minometné bomby, naváděné střely a pekelné rakety na herní cíle. Penallo také slíbil, že vývojáři hry upraví vzhled Mecha-chodce. Jedna z věcí, o které se nyní uvažuje, je to, že by měl být více podobný hmyzu. Kromě *Mech X* ohlásila EA Sports podepsání čtyřleté celosvětové licenční dohody s Tiger Woods. Golfová hra *Tiger Woods*, přepracovaná podle série EA Sports *PGA Tour*, se objeví v létě a bude se pyšnit prezentací ve stylu TV a možností hrát na takových hřištích, jako je Pebble Beach.



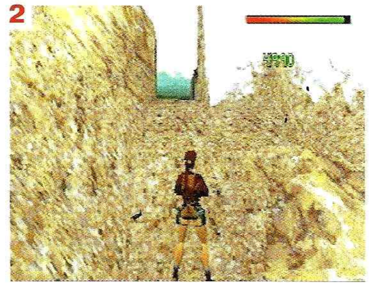
Zde vidíte Nuclear Strike, poslední ze série Strike. Snad se od *Mech X* dočkáme něčeho lepšího.

VELKÉ HLASOVÁNÍ SE CHYLÍ K ZÁVĚRU

Hlasování o nejoblíbenější hru na PlayStation









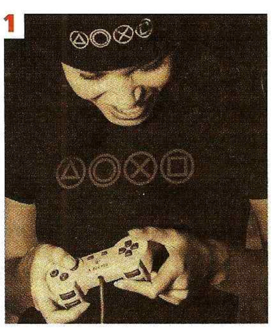
[1] Získá Tekken 3, která má přijít do Evropy někdy v září nebo říjnu, nějaké ocenění? [2] Jak působivé bylo pokračování Tomb Raider 2? [3] Final Fantasy VII, nejlepší ze všech RPG?

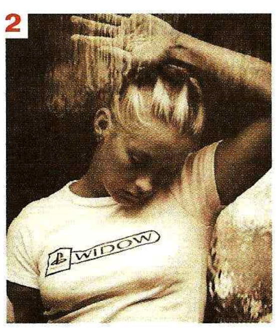
V těchto dnech už proběhla kompletní uzávěrka velkého čtenářského hlasování o nejoblíbenější hru PSX. V dubnu pořádá PSM velkolepý ceremoniál předávání cen v jednom z nejlepších hotelů v Londýně.



Bude se předávat 12 cen Oficiálního britského Playstation magazínu. Jedenáct z nich bude voleno PSM a klíčovými členy této branže, ale hlavní cena pro nejlepší hru na Playstation bude určena výhradně čtenáři PSM. Deset cen vzejde z hlasování odborné jury, ve které zasednou mimo lidí z oboru také redaktoři Official UK Playstation Magazine. Jedná se o následující kategorie: Nejlepší herní postava, nejlepší sportovní hra, nejlepší bojová hra, nejlepší závodní hra, nejinovativnější herní počin, nejlepší tvůrce her, nejlepší vydavatel her, nejlepší grafika ve hře, nejlepší hudba použitá ve hře, nejnávykovější hra. Ocenění „největší přínos v oboru" bude čistě záležitostí redakce našeho mateřského časopisu. Nakonec čtenáři tohoto magazínu rozhodnou o úplně nejdůležitější kategorii tzn. nejlepší hře vůbec, která kdy na Playstation vyšla. Zatím nikdy v Evropě neproběhlo hlasování obdobného rozsahu, moc se na výsledky těšíme. Vítězové budou oznámeni v červnovém čísle českého PSM.







Noste svoji Playstation blízko u srdce, ještě lepší a pohodlnější je ovšem tričko Sony.

BEZVA VOHOZ

Oblečení Playstation k dostání

Řada oblečení a zboží ve stylu Playstation je dost populární. V zahraničí existuje poměrně široká škála všelijakých triček, mikin, bund, kšiltovek, čepic a tašek (populární record bags). Některé ukázky můžete vidět na horních obrázcích.

Myslíme si, že zvláště bílé triko napravo s nápisem „Playstationová vdova", stejně jako velmi sympatická blondýna, která si ho oblékla, jsou mimořádně povedenými kousky. Bohužel u nás není v této oblasti nijak slavný výběr. Pár kousků, hlavně černá trička s logem, byste přeci jen mohli u svého prodejce PSX objevit.

ALTERNATIVNÍ ANALOG

Gamester uvádí analogový pad

První analogový pad pro Playstation od alternativního výrobce byl dán v zahraničí do prodeje ve veselém měsíci březnu. Gamester, která vyrábí takové perly, jako je PSX Steering Wheel, a širokou škálu joypadů a paměťových karet, je odvážná firma, která uvedla na trh pad, soupeřící s tím oficiálním od Sony. Má rozumnou cenu 19,99 liber (v Británii), a je tak o 5 liber levnější než Sony.

Design tohoto padu, nazývaného PSX Dual Analogue Controller, je poměrně dost podobný tomu oficiálnímu. Hlavním rozdílem je začlenění tlačítek turbo a auto-fire, která jsou nyní pro většinu alternativních ovladačů téměř standardem. PSM se tento ovladač dosud nedostal do ruky, a tak zatím nemůžeme říci, jak by dopadlo srovnání. Bohužel nemáme tušení, zda bude tento joypad k dostání i u nás, nebo ne. Můžete ovšem navštívit jeho webovou stránku na *http://www.leda.co.uk/* a za určitých okolností si ho objednat.



Může joypad od Gamester konkurovat analogovému ovladači Sony?

SPOJENÉ KRÁLOVSTVÍ hlásí

Další docela napínavý měsíc před blížícím se světovým pohárem ve fotbalu Francie 98 a samozřejmě i na herním trhu je to cítit. Konami ohlásila svoji smlouvu s Tony Gubbem na *ISS Pro 2*. Jinak kontroverzní diskuse kolem *GTA* pokračuje s neztenčenou silou a Psygnosis oznámila své plány na zbytek roku...

Liverpool: Plodný liverpoolský softwarový dům Psygnosis právě oznámil svoje záměry na zbytek roku 1998. K prodeji jsou připraveny *Newman Haas*, *Alundra* a *Rascal*, firma si však nechává své nejtěžší zbraně až na konec roku. V říjnu se můžete těšit na třetí znovuzrození *Formula One* a před Vánocemi na dlouho očekávanou plošinkovku *Psybadek*. Výkonný ředitel nakladatelského oddělení Nick Garnell k tomu poznamenal: „Sestava našich výrobků udělala tento rok velký krok vpřed, představila nové žánry, rozšířila naši podporu více platforem a rozšířila naše mezinárodní publikum. Dodáváme některé z nejlepších titulů roku a podporujeme je tvořivými a komplexními reklamními kampaněmi."



Dundee: Navzdory vzrůstajícím námitkám lorda Campbella z Croy v Horní sněmovně ohledně sporného obsahu *Grand Theft Auto* se šíří zvěsti, že na trh bude uvedena další edice. *GTA* byla naprogramována DMA Design a způsobila bouři v národním tisku poté, co vydavatel BMG najal odborníka na skandály Maxe Clifforda, aby rozbouřil polemiku kolem tohoto titulu. Pokud se objeví nové vydání, očekávejte přibalené zvukové CD se soundtrackem.





Oxford: Grolier Interactive? Podle špičatého šípu poznáte, že pochází z Oxfordu, a pohled na výtvarnou část naznačuje, že se na videohře ještě pracuje. Zde je a nazývá se *Xenocracy* a je to složitá střílečka, která se odehrává ve vesmíru. Lidé snědli Milky Way (Mléčnou dráhu) a Mars, a teď má každý superplanetární sílu. Pak se rozpoutá válka. Výsledkem je arkádová akce, ale bude obsahovat i spoustu věcí, které prověří vaše šedé buňky mozkové. Preview přineseme příští měsíc.

Brighton: Supersonic Software ukázal svoji aktualizovanou verzi *Circuit Breaker*. Hráči důchodového věku si jistě vzpomenou na předchozí hru této firmy, *Supersonic Racers*, závody autíček ve stylu *Micro Machines*, která se objevila před mnoha lety. *Circuit Breakers* je mnohem více než jejím pokračováním. Jejích 32 tratí je lépe promyšleno a auta se chovají lépe, a když připojíte čtyři joypady, je to zábava k popukání. Hlavně když je používají lidé. Dávejte v příštích měsících pozor na hratelné demo.



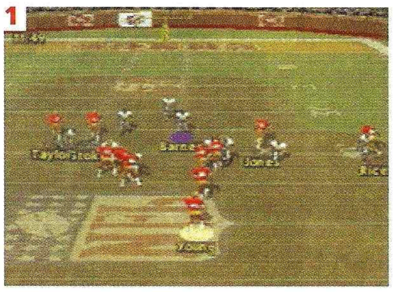


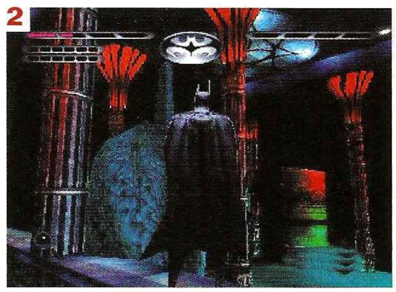
Middlesex: *ISS Pro* zůstává stále nejlepší fotbalovou hrou. Třebaže její komentáře nebyly příliš dobré, podepsala Konami smlouvu na další verzi s Tony Gubbem, dlouholetým pracovníkem BBC. (No, všichni ostatní už utekli). Gubbovy vtípky byly nahrány ve světově nejproslulejším studiu Abbey Road. „Jelikož grafika se stává stále realističtější, hráči začínají očekávat více také od zvuku," řekl Tony Mott z Konami. „Nahrávání bylo složité, ale velmi zábavné a výsledek mluví sám za sebe." Opravdu, mluví.

AMERICKÝ SLOUPEK

Vezměte plány největších amerických společností na zbytek tohoto roku a uvidíte šablonu: sporty, pak pokračování, pak sporty a pak ještě sporty...

[1] GameDay americké Sony překonala během Vánoc v prodeji Madden od Electronic Arts. [2] Toto je nafilmovaný Batman. [3] Může Capcom dohonit Time Crisis 2? [4] Střílečka Forsaken od Acclaim, naprogramovaná v Británii. [5] Pitfall 3D bude recenzován příští měsíc. [6] Duke Nukem: Time To Kill. [7] Tomorrow Never Dies, licence Jamese Bonda od MGM.

1


2


3


4


5


6


7


Jak víte, nedostatek invence není vždycky špatná věc. Podle všeho jsou sportovní hry u průměrného amerického spotřebitele důvodem číslo jedna, aby si koupil konzolu, takže je všechno v pořádku, a je dobré, že takoví jako Electronic Arts stále zajišťují tyto (celkem) otravné dovozy.

Pytel se zbožím od EA obsahuje tento rok všechno, co byste čekali. Jeho převaha v oblasti sportovních divizí je taková, že bychom mohl; říkat názvy sportů, a vy byste dokázali říci jméno hry. Kopaná, americký fotbal, baseball, golf, závody aut, basketbal a hokej? To je *FIFA: World Cup, Madden, Triple Play, PGA Tour, NASCAR, NBA* a *NHL*. Velká část amerických majitelů Playstation by mohla snadno prožít svůj herní rok jenom s touto dietní potravou.

Avšak EA se zlobí, že *GameDay* se prodával během vánočního období více než *Madden*. Je to poprvé, co se stala taková hrozná věc, ale úředníci slibují, že se to už víckrát nestane. Nový prezident EA, John Riccitiello, nám řekl: „Ano, Sony prodala za kvartál více než my, ale my jsme prodali více během roku. Cítíme se kvůli tomu špatně a nechceme být druzí. Ale já nechci nic tvrdit předem, vše se ukáže v tomto roce."

EA poukázala na to, že ačkoli se *GameDay* prodalo o 100 000 kopií více, stála televizní reklama Sony osmkrát více než EA. Znovu Riccitiello: „Přál bych si, abychom prodali dalších 100 000 kopií *Madden* na Playstation, abychom prodali v kvartálu více než oni? Jistě. Ale jsem šťastný z toho, že i když jsme za televizi utratili v poměru sedm nebo osm ku jedné, prodali jsme o 15 procent více v jednotkách a o 10 procent více v dolarech než Sony. A jsem si téměř jist, že pokud bychom měli srovnatelné náklady, nechali bychom je daleko za sebou." Další ohlášené hry z nabídky EA jsou *Skull Monkeys, Need For Speed 3* a *4, Diablo* a *ReBoot*.

A zbytek herního světa?

Activision si vede i bez sportů velmi dobře svými dvěma tituly *Pitfall 3D* a *Apocalypse*, a GT nabízí opět opožděnou RPG *Youngblood* a také *Duke Nukem: Time To Kill* a *Oddworld 2* (*Oddworld's Exoddus*). GT, o které není známo, že by zkoušela nové věci, se pustila do v Americe vyrobené RPG.

Omlazený Acclaim má *Supercross 98*. Účinkuje Jeremy McGrath, který vede své svěřence na stadión, následován v červenci hrou sportovního typu *WWF Warzone*. Nyní Acclaim utratil trochu peněz za nákladný film, aby se jeho roční obrat ještě zvýšil. Někde jinde je v Británii vyrobený *Forsaken*, stejně jako buď dobrá, nebo hrozná hra *Batman And Robin*.

Capcom, jedna z japonských firem, které si v USA pevně drží nadvládu na arénou Playstation, má ve svém plánu trochu exotičtější kalibr. *Breath Of Fire 3* přichází v dubnu, následován *Mega Man Nova* (to je pracovní název) v květnu, spolu s *X-Men Versus Streetfighter EX*. (OK, takže RPG, plošinovka a bojovka, nic exotického ...)

O Capcomu se také říká, že pracuje na kolekci svých nejlepších arkád z 80tých let a také na novém vydání staré dobré 2D do stran skrolující hry *Megaman* a mnoha arkádových předělávek, jako například *Marvel Versus Capcom*. Společnost by udělala dobře, kdyby se snažila o ostřejší konkurenci s nadcházejícím arkádovým hitem *Time Crisis 2*, který byl nedávno prezentován v Tokiu, kde vyvolal žasnoucí mlčení přihlížejících. Tím je řečeno, že originální *TC* v amerických obchodech jen těžko seženete. („Vyprodali jsme náš inventář," říká zástupce Namco s elegantní nonšalancí. „Zoufalí hráči musí počkat na další dodávku.")

Stejně jako bondovskou *Tomorrow Never Dies*, předělává MGM film na *Wargames*. Tato realtimová strategie je popisována jako směs *Return Fire* a *Mass Destruction* a nabízí plně polygonové prostředí, ve kterém lidé bojují s futuristickými pekelně nechutnými počítačovými nepřáteli.

ASC Games přináší do USA britský hit *Grand Theft Auto*, ale vypadá to, jako by je při cestě za oceán zaskočily šokované novinové titulky . „Nemá žádný smysl směrovat *Grand Theft Auto* na děti," řekl Jason Bernstein z ASC. „Není to nic, co bychom chtěli zkoušet."

A ještě pohled na největší firmu. Sony se stále těší ze svého neobyčejného úspěchu, zejména v USA. V celosvětovém měřítku bylo dodáno kolem 30 milionů PS. Japonské a severoamerické dodávky jdou stále výše a výše s 10,65 miliony respektive 10,75 miliony jednotek, Evropa boduje s 8,6 miliony. To není špatné, že?

1


2


3


[1] a [2] X-Men Verses Street Fighter od firmy Capcom se neúprosně blíží na Playstation. [3] GTA v USA ještě není.

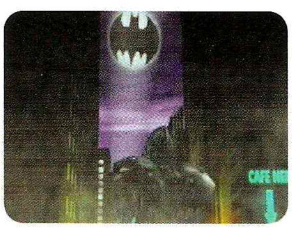


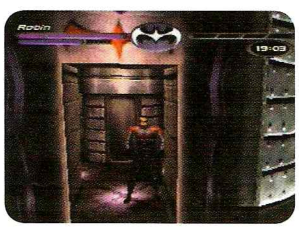




Paříž, Francie: Infogrames oznámila podrobnosti o svém nejnovějším trháku, *Heart of Darkness*, který se programuje v Amazing Studios v Paříži. Tým tvoří zakládající členové Delphine, známého nejlépe skvělými plošinovkovými adventurami *Another World*, *Flashback* a nejnověji *Fade To Black*. Předpokládá se, že *Heart of Darkness* používá podobný styl, ale staví ho pevně na 32bitový trh. „Naším cílem při vytváření *Heart of Darkness* bylo povznést hraní na novou úroveň náročnosti," říká **Eric Chahi** z Amazing Studios. „Nechtěli jsme, aby naše obrázky vypadaly jako hi-tech 3D počítačové obrázky, ale spíše jako přirozené pozadí, blížící se malbě (místo hyper realistického renderování), a aby postavy připomínaly spíše kreslený film." Musíte šplhat, houpat se, otáčet a střílet na cestě světem, který je po okraj naplněn mystickými labyrinty, exotickými krajinami a zlými nepřáteli. Proč? Prostě proto, že někdo ukradl vašeho psa.

Amerika: Dámy a pánové, holky a kluci, poprvé vám můžeme prozradit, že se Acclaim usilovně snaží o vytvoření hry podle filmové licence. A ta se nazývá Batman a Robin. Skvělé! Nejlepší z toho je, že programátoři dokonce přesvědčili Batmana, aby na den zašel do studia, takže ho mohli nafilmovat. Super! *Batman a Robin* se řídí scénářem nedávného filmu a všichni ukrutní nepřátelé se potloukají potemnělým městem. Hra kombinuje řešení hlavolamů se střílečkou a akcemi v Batmobilu. Za informaci děkujeme komisaři Gordonovi.



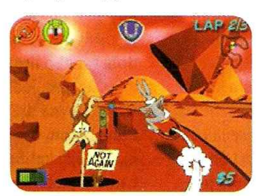


SVĚT PlayStation

Tento měsíc PSM odhalila, jaká nejnovější pecka se připravuje v USA, pošťourala se v *Heart of Darkness* od Amazing Studios a vyhrabala ze země historky o nové roli kačera Duffyho, o mistrovství světa ve fotbale ve Francii a o *Tekken 3*. A to není vše, přátelé...

Lyon, Francie: Infogrames Entertainment získala důležitou licenci od Warner Brothers, založenou na klasických postavičkách z kreslené série Looney Tunes. Těšte se na závodní hru ve stylu kresleného filmu, ve které budou účinkovat například kojot Vilda, králík Bugs Bunny, kačer Daffy a kanárek Tweety. Infogrames také pomýšlí na vytvoření plošinovky. „Přesvědčili nás, že jsou schopni vytvořit opravdu skvělou věc pro celou rodinu," řekl **Michael Harkavy**, viceprezident Warner Brothers. Ééé, to je vše, přátelé.







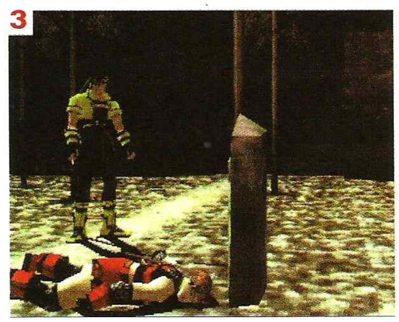

Multimedia Entertainment Centre s.r.o.
Naskové 3, 150 00 Praha 5
Tel: 02 / 57 18 95 11 - 14
Fax: 02 / 57 18 95 10
E-mail: info@meccz.cz
http://www.meccz.cz
nejširší sortiment •
výběr z více než 200 titulů PSX her •
kompletní nabídka hardwarových doplňků •
skvělé dealerské ceny •
aktuální informace o nových hrách •
dobrá reklamní podpora •
vyřizování objednávek do 24 hodin •
Váš velkoobchod se SonyPlaystation

JAPONSKÝ SLOUPEK

Tokijský dopisovatel PSM se vrací se zprávami o nejnovějších bitkách na Playstation. Pamatujte však: některé z nich nebudou v Evropě nikdy vydány.







[1] Super Street Fighter EX 2 firmy Capcom bude jedním z prvních titulů přenesených ze System 12 na Playstation. [2] Důležité je, že jej bude předcházet Tekken 3. Hurááá! [3] Další velmi očekávaná bojovka je Bushido Blade 2.

Uplynulo jen několik málo měsíců z letošního roku a už byla ohlášena spousta potenciálních hitů. Square je připraven vydat RPGéčka *Xenogears* a *Final Fantasy V* a bojovky *Bushido Blade 2* a *Sokaigi*. Má se objevit také několik titulů pro System 12 (to je System 11 s vyšším výkonem), poskytujícím novou základnu pro špičkové bojové hry pro Playstation. *Tekken 3* bude první titul ze System 12, který bude přenesen na konzolu Sony a bude následován *Ehrgeiz* od Square, *Street Fighter EX 2* od Capcom a tajemnou hrou s novými zbraněmi, připomínající *Soul Edge*.

Pokud jde o tituly, které mají být uvedeny na japonský trh tento měsíc, pak RPG *Parasite Eve* od Square slibuje být více než důstojným následníkem *Final Fantasy VII*. Opírá se o hororový román stejného jména od Hideaki Sena, kterrý dosáhl počtu 1,6 milionu prodaných výtisků a nakonec dopomohl ke vzniku filmového hitu února 1997. Titul je připravován klíčovými členy týmu z *Final Fantasy VII* společně s předními umělci hollywoodské CG, kteří pracovali na takových významných dílech, jako Pravdivé lži a Apollo 13. Zachovává základní námět příběhu vražedné války mezi lidmi a mitochondriemi, které jsou součástí všech živých organismů, děj byl přenesen do New Yorku a dostal zcela jinou zápletku. Hra se vyznačuje střídajícími se úseky výzkumu a bojové akce a systémem boje odvozeným z Active Time Battle v *FFVII*. Na rozdíl od série *Final Fantasy* bojujete tam, kde jste, jako třeba ve hře *Chrono Trigger* na SNES. Také tam nejsou skupiny bojovníků — hrdinka Aya musí jít sama.

Zastavme se u Square. 3D bojová hra *Bushido Blade 2* měla dorazit do japonských obchodů v březnu. O konkrétní zápletce toho není moc známo, ví se však, že Square posílila počet postav (na začátku hry je jich opět šest, ale jak se budete zdokonalovat, zvýší se jejich počet na 18) a že je tu sedm režimů a šest zbraní. Novým prvkem je pomocná postava, která je ovládána buďto počítačem nebo druhým hráčem, a může vám pomáhat ve hře.

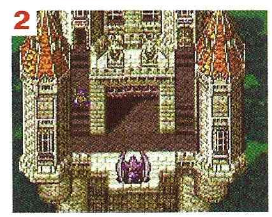
Bylo již potvrzeno datum vydání her *Final Fantasy V* (která asi nebude nikdy vydána v jiné zemi) od Square a akční 3D adventury *Ehrgeiz*, kterou vydává Namco (používá svůj systém System 12). *Ehrgeiz* byla vyvinuta u Square v Dream Factory, která je složena z bývalých členů týmů pro *Tekken* a *Virtua Fighter*. Jsou to lidé, kteří předtím vytvořili *Tobal 1* a *2*, a *Ehrgeiz* bude jejich první arkádová hra. Interakce s pozadím a plně trojrozměrným prostředím zde bude klíčová.

Z Japonska prosákly některé další informace o *Tekken 3*, takže vám je můžeme předat. Hra má být uvedena na japonský trh na konci tohoto měsíce. Režimy jsou většinou podobné jako v *Tekken 2* (režim Arcade a VS), je tu i režim Team-Battle (ve kterém je možné dávat dohromady týmy složené ze dvou až osmi postav). V režimu Survival mají hráči jen jeden ukazatel života, se kterým mají porazit všechny soupeře. Zbývající režimy jsou Time Attack (Časový útok) a Practice (Trénink).

Konečně, Genki, výrobce *Kileak The Blood*, je v počátečním stadiu vývoje slibně vypadající 3D RPG nazvané *Legend Of Tamayu*. Hra se vyznačuje senzačním renderovaným pozadím a její postavy jsou navrhovány mužem stojícím za *Mononoke Ime*, animovaným filmem, který byl v minulém roce japonským hitem. Postoupíme dále k *Street Fighter EX 2*, která byla vytvořena firmou Capcom.

Hra byla vyvíjena na firemním ekvivalentu System 12 od Namco, a nabízí vylepšenou grafiku, velmi plynulou animaci a lepší detaily postav. Dalším kladem je, že pohledy kamery vypadají mnohem dynamičtěji než předtím. Nyní, když Namco svým *Tekken 3* dokázala, že převody z jejího vývojového kitu System 12 jsou možné, dočkáme se stejného zázraku také od *SF EX 2*? Téměř jistě.









[1] Už v tomto počátečním provedení vypadá Legend Of Tamaya slibně. Vytvořil ji Genki, výrobce Kileak The Blood, a má překrásné renderované pozadí. [2] Souboje v Parasite Eve jsou zobrazeny z boku, ve stylu SNES. [3] Parasite Eve, následník FFVII. [4] Ehrgeiz od Namca.

HRY

TOP 20

Zde je dvacet nejvíce prodávaných her na Playstation v březnu, jak hlásí SCORE megastore.

1. **NHL 98** Electronic Arts
2. **Nagano Winter Olympics** Konami
3. **Crash Bandicoot 2** SCEE
4. **TOCA: Touring Car Championship** Codemasters
5. **Grand Theft Auto** BMG
6. **Hercules** Disney (Sony)
7. **Soul Blade** Namco
8. **Tomb Raider 2** Eidos
9. **Skull Monkeys** Electronic Arts
10. **FIFA 98** Electronic Arts
11. **Test Drive IV** Accolade
12. **Red Alert** Westwood
13. **Duke Nukem 3D** 3D Realms
14. **Final Fantasy VII** Squaresoft
15. **Nightmare Creatures** Sony
16. **G-Police** Psygnosis
17. **Overboard** Psygnosis
18. **Croc** Electronic Arts
19. **Oddworld: Abe's Odyssee** GT
20. **Fighting Force** Eidos

VELKÉ OČEKÁVÁNÍ

Tekken jako jistota nebo grandiózní překvapení?

Se vzpomínkou na omezené zásobovací problémy o Vánocích mohou majitelé Playstation složit ruce do klína s vědomím, že je čeká horké léto. Snad nejvíce očekávanou hrou je *Tekken 3*. Když byla bojovková klasika poprvé hrána na kouřem vyplněných arkádách, byly tu pochybnosti, zda by mohla Namco vytvořit podobnou domácí verzi. Po dvou letech dohadů, předpokladů a čirých lží se k nám z Namco konečně dostaly screenshoty. A bůh je nám svědkem, že vypadají dobře. Naši kolegové z Británie se vydali do ulic, aby zjistili, jak moc nedočkaví jsou fanoušci této série.

První zastávkou byl HMV v Birminghamu, kde roztomilý Woodie řekl průzkumné četě PSM, že se lidé již předtím snažili získat tuto hru: „Měli jsme tu už spoustu dotazů, a to nebude nic proti dalším pěti měsícům." Totéž platilo i v prodejně 101 Computer Games v Lutonu, kde vedoucí Geoff Knox řekl, že si lidé již objednávali japonské verze: „Stále dostáváme další dotazy. Lidé jsou vždy ochotní otevřít své peněženky, jen aby si zajistili, že dostanou kopii co možná nejdříve. To se týká i *Resident Evil 2*, kde si hráči již vytvořili pořadník, aby ji dostali do svých nedočkavostí upocených rukou."

Opět Geoff Knox: „Chvíli jsme prodávali americké verze, ale než jsme je znovu přivezli, byly vyprodány. Šílenství se rozbíhá na plné obrátky, kromě již řečeného nás čeká též *Gran Turismo*. Budoucnost je světlejší než kdy předtím."





Tekken 3 způsobil, že hráči již přeplnili krámy hlavních obchodníků. "Prosím pane, můžu si jednu objednat, pane?" Gran Turismo však přijde jako první.

CO SE DĚJE V OBCHODECH

NEJNOVĚJŠÍ HRY PRO PLAYSTATION

Březen

Naše snaha odhalit, za co lidé utrácejí svoje těžce nebo lehce vydělané peníze, stále pokračuje. Vraťme se ještě jednou k Woodiemu do HMV v Birminghamu, kde jsme se zeptali prodejního manažera na úspěchy tohoto měsíce.

Cool Boarders 2 si pevně udržuje svou pozici na špičce, bez ohledu na to, že SCEE svoji reklamní kampaň v nejlepším stáhla, ale přesto *CB2* bojuje například s *FIFA 98* a *Tomb Raiderem 2*. Prodával se velmi dobře", řekl Woodie. První díl měl mnoho famoušků, ale tento je mnohem lepší.

("Lara prodá cokoli", říká Woodie, a dodává, že *FIFA: Road To World Cup 98* je překvapivě dobrá hra.") A díky kouzlu televizní zábavy dopomohla letošní zimní olympiáda titulům jako *Nagano Winter Olympics 98* a *NHL 98* k pravidelnému růstu prodeje. Tím se víceméně šetrně říká, že tento měsíc nebyl laskavý k několika chabým titulům, jako *Bugriders* a *Steel Reign*, které se v HMV nepodařilo prodat ani jednou.

Tak to abyste měli představu, po čem prahnou hráčská srdíčka za kanálem La Manche. Situace v českých zemích byla v březnu poněkud odlišná. Kontaktovali jsme zástupce dvou významných prodejen v Praze (SCORE shop ve Skořepce a Bontonland) a dostali jsme od nich přehled nejžádanějších her v tomto měsíci. Například taková *NHL 98* byla u nás populární hned od uvedení, tj. někdy od Vánoc, a doposud si vede velmi dobře. Naproti tomu některé zahraniční hitovky to měly u nás poněkud obtížnější. Za všechny lze jmenovat fotbalové manažery.

PlayStation Magazín DOPORUČUJEME



***Street Fighter Collection* (8/10)**
Street Fighter je mnoha hráči považován za bojovku všech bojovek, za zakladatele tohoto žánru. Ti, kdo znají pouze 3D požitek z *Tekken* (třebaže omezené 3D) a *Battle Arena Toshinden*, by udělali nejlépe, kdyby si obstarali celou trojici těchto pouličních rvaček. *Alpha Gold* zůstává nejlepší 2D dneška, a ani ostatní nejsou špatné.



***Bust-A-Move 2* (9/10)**
Bust-A-Move 2 je jako festival bublinkového šílenství a zároveň jedna ze základních her na PS pro dva hráče. Skládejte vyskakující balónky do trojic a ony prasknou. Dokážete vyčistit obrazovku dříve než soupeř? Nedávno vydané pěkné pokračování, které si zachovává fantastickou úroveň.



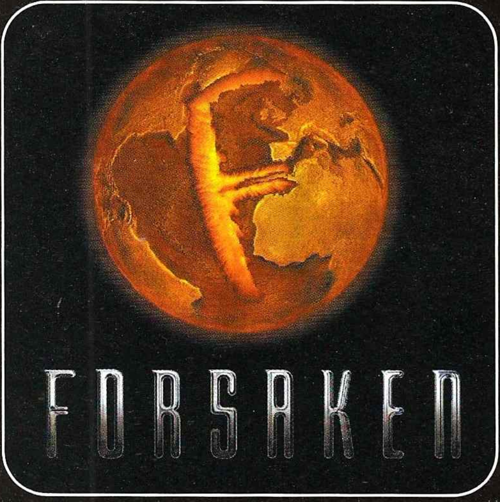
***Wipeout 2097* (9/10)**
Nejlepší chvilka Psygnosis, vlajková loď pro PS, *Wipeout 2097* perfektně prověřuje výkon konzoly od Sony. Elegantnější než kvádro tiskového mluvčího a lepší než cokoli jiného, to je jedno z nejlepších pokračování. A poslechněte si její hudbu. OHROMNÁ. Platinová koupě.



***Bushido Blade* (8/10)**
O této hře jsme mluvili celé věky, ale zapíchnout někoho mečem skutečně nikdy nebylo tak zábavné. Spousta báječných postav ve spojení s vynikající kovárnou mečů zaručuje, že *Bushido Blade* je dostatečně odlišná od ostatních bojovek, takže stojí za to si ji koupit.

SOUTĚŽ „FORSAKEN"

o PlayStation



Oficiální ČESKÝ PlayStation magazín ve spolupráci s výrobcem a distributorem her pro PSX, firmou Acclaim, připravil u příležitosti květnového uvedení hry Forsaken na trh soutěž o velmi hodnotné ceny.

Pokud zodpovíte správně všechny naše záludné otázky, máte šanci vyhrát skvělé ceny, které věnoval přímo výrobce hry FORSAKEN, firma ACCLAIM. Chcete vědět jaké? No tak 30 superiózních samolepek FORSAKEN přímo jako dělaných na tu vaši Playstation, bezva trika FORSAKEN na jarní lehounké nošení a nakonec BOMBA - nádherná, úžasná a speciálně upravená herní mašinka PlayStation v barvách FORSAKEN!!!

Všechny správné a včasné odpovědi budou slosovány a ceny budou zaslány poštou, ale..

Ale Playstation FORSAKEN si musíte navíc vybojovat, a to na naší show v Bontonlandu v měsíci květnu.

Zdá se, že by se *Forsaken*, plně trojrozměrná akční hra ve stylu *Descent*, mohla stát jednou z nejzajímavějších novinek, které se letos budou dychtivým hráčům nabízet. Grafická stránka vypadá úžasně, a tak tu všichni vyčkáváme s nebývale podrážděným apetitem. S *Forsaken* se také budete mít šanci poprvé setkat při dubnové akci v Bontonlandu, kde bude této hře věnován exkluzivní program. Zatím nezbývá, než vystačit s obrázky a zprávičkami a ovšemže se soutěží.

Abyste měli šanci vyhrát jednu z vynikajících cen přímo od Acclaimu, bude stačit, když správně odpovíte na následující otázky a zašlete své odpovědi buď na adresu redakce (Krupkovo náměstí 3, Praha 6, PSČ: 16000) nebo e-mailem (*playstation@score.cz*). Nezapomeňte na uvedení vašeho telefonu a adresy.

Toť otázky:

1. **Jak se jmenuje, plným názvem, velký akční hit Acclaimu z loňského roku, kde se na jednom místě sešli jak prehistorická zvířata, tak mimozemšťané, a který se bohužel nedočkal konverze na PSX?**

2. **Který komiksový film s Georgem Clooneym v hlavní roli je námětem pro stejnojmennou hru připravovanou firmou Acclaim pro nejbližší budoucnost?**

3. **Acclaim distribuuje silně návykový logický rychlík Bust A Move. Třetí pokračování této hry od nás dostává 9/10. Zjistíte snadno, který japonský výrobce je jeho tvůrcem?**

4. **Co nebo kdo je Riven?**



primal screen

Tato část je věnována exkluzivním zprávám o některých nejlepších hrách pro Playstation, které se právě připravují. Zjistěte, co předpovídají programátoři na dalších šest měsíců...

1



2



3



4



[1] Hlavní hrdinové jezdí na vznášejících se „pioncyklech". [2] Očekávejte podobnou akci jako v Descentovi. [3] FMV sekvence doplňují akci. [4] „Raketová kamera" zabírá přibližující se oběť.

FORSAKEN

Sbohem gravitace

Styl: 3D-střílečka
Distributor: Acclaim
Výrobce: Probe
Datum vydání: květen/červen

Je to už dlouho, co jsme se naposled bavili kodrcáním po chodbách na velkých robustních vznášedlech v budoucím světě zkázy. Naštěstí jsou lidé v Probe Software dychtiví dopřát nám další šanci ve hře *Forsaken*. PSM požádal proslulého vedoucího produkce Jamese Stewarta, aby vám o ní řekl něco více...

Popište stručně hru *Forsaken*.
Forsaken je plně trojrozměrná střílečka z pohledu hlavního „hrdiny", ve které se bojovníci řítí zničeným světem na antigravitačních „pioncyklech". Je zde 15 rozsáhlých úrovní, všechny s jedinečným prostředím, včetně nepřátelských podzemních dolů a arktických labyrintů. Po cestě můžete nasbírat mnoho předmětů, včetně 15 špičkových zbraní. Obrázky jsou skvěle renderované a akci zpestřuje mnoho videoklipů.

Je v této hře něco, co není v žádné jiné?
Má ty nejúžasnější dynamické světelné efekty, portálovou technologii, mnoho důmyslných částí psaných v Asembleru a plné 360° létání s plynulým zobrazením 50 až 60 snímků za sekundu. Hoši z inženýrského oddělení Sony si vzali náš engine, okukovali ho a pak řekli, že ještě nikdy neviděli na Playstation něco tak impozantního. Je zde režim souboje dvou hráčů na rozdělené obrazovce a voda, která se skutečně vlní. Také nepřátelé mají opravdovou inteligenci — vědí, že vás nemají stíhat v úzkých chodbách, protože by se tak změnili ve snadné terče. Vědí také, jak vás vyhnat ven z malých útulných skrýší, a někteří z nich mají úžasné schopnosti uhýbat vaší střelbě — někteří jsou dokonce schopni odskočit z cesty tepelně naváděným střelám.

1



2



[1] Ti, kdo mají přátele a dva joypady, budou rádi, že Forsaken má režim hry dvou hráčů na rozdělené obrazovce. [2] Boj muže proti muži až do úplného zničení. Snad vám tato hra vydrží dlouho.

[1] Sbírejte energii pro vylepšení své výzbroje. [2] Světelné efekty jsou sexy.





Těžce zranění nepřátelé utíkají pryč.

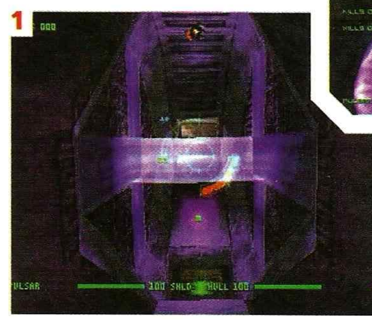
Které hry ovlivnily *Forsaken*?
No, řekl bych, že *Duke Nukem, Doom, Descent* a *Quake* (originál a pokračování). Jejich vliv je zcela jasný: vše vidíte z pohledu hlavní postavy, která má k dispozici zbraně i vozidla, bojujete v podzemí.

Co je na hře nejlepší?
Mým osobním oblíbencem je Big Geek — je to mohutný podmořský boss, se kterým bojujete na konci jedné z úrovní. Zrovna, když si myslíte, že je poražen, rozdělí se do dvou menších podmořských nepřátel. Je to super!

Proč bude *Forsaken* lepší než ostatní hry tohoto druhu?
Vytvořili jsme 3D engine, který je schopen téměř všeho, a navrhli jsme hru pro jednoho hráče, která využívá tento engine až na doraz. A zdokonalili jsme režim deathmatch tak, že bude jistě každý spokojen.

Má nějaká specifické technická vylepšení?
Dynamické osvětlení, vlnící se voda, složitý systém srážek, stále 50 snímků za sekundu.

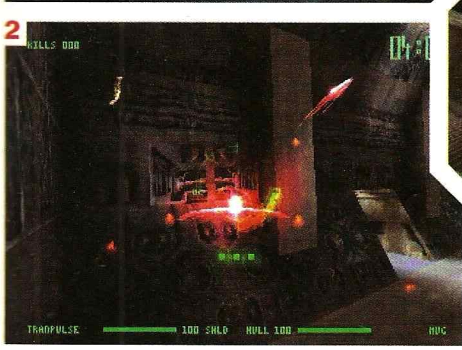
Proč by se měl o tuto hru někdo zajímat?
Forsaken je dosud nejlepším představitelem 3D střílečky. Pokud s tím někdo nesouhlasí, vyzývám ho, aby dokázal, že nemám pravdu. Když ho vydržíte hrát v režimu více hráčů do tří hodin ráno i přesto, že jste pracovali na hře téměř dva roky, víte, že máte něco opravdu mimořádného.





[1] Vodní efekty zahrnují i krásně se vlnící hladinu. [2] Každá softwarová firma na světě vám řekne, že má ten dosud nejlepší 3D engine. Je to ten od Probe?







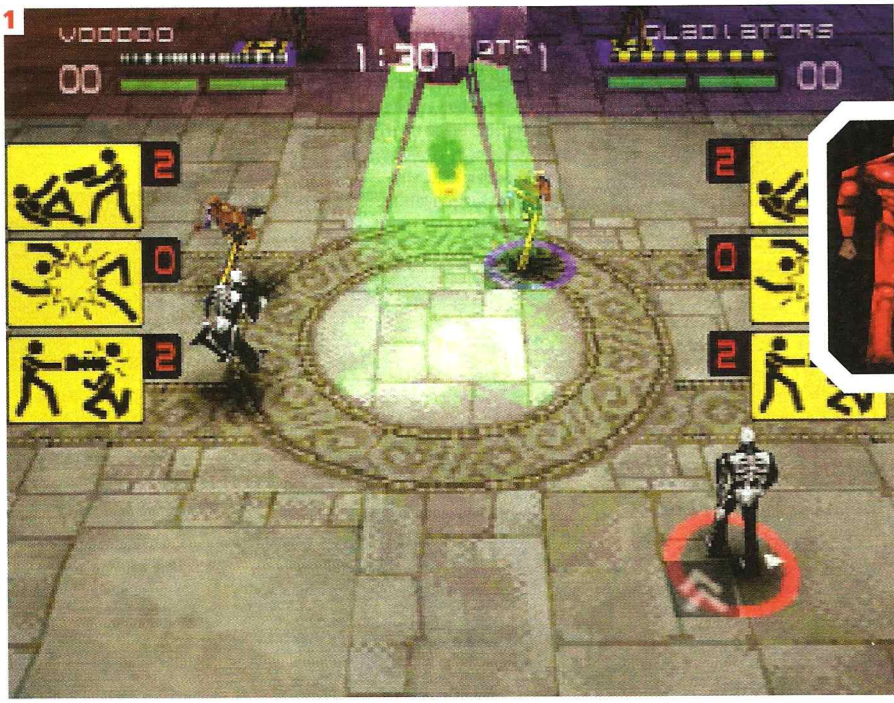
[1] Nemilosrdní mechaničtí protivníci? V ponurém světě budoucnosti? To zní jako nějaký námět pro hru. [2] Funguje také s analogovým ovladačem. [3] Sbíráte až 30 různých předmětů.

DEAD BALL ZONE

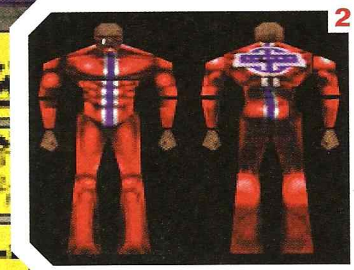
Sport nebo bitka?

[1] Futuristická sportovní simulace, hraná na kamenné dlažbě? To bude zřejmě Athénský tým. [2] Objemní soupeři, oblečení jako Burt Reynolds někdy kolem roku 1976. [3] Je tu 15 různých arén. [4] Asi byste nechtěli, aby vás na tomto povrchu někdo složil jako při ragby. [5] 3D, hi-res, zajímavé.

1



2



3



4



5



Styl: futuristický sport
Distributor: Rage
Výrobce: Rage
Datum vydání: květen

Futuristické sportovní hry mají vydavatelé her ve velké oblibě. Často jsou dost šokující. Staří pamětníci si vzpomenou na báječný *Speedball 2*, který před několika lety kraloval na Amize, ale tady se po něčem podobném zatím marně ptáme. Trevor Williams z Rage si myslí, že odpovědí by mohla být jejich *Dead Ball Zone.*

Popište *Dead Ball Zone* 100 slovy.

Dead Ball Zone je originální futuristická sportovní hra, která spojuje nejlepší prvky moderních sportů se vším násilím a zmatkem brutálních pouličních bojovníků. Je rychlejší a více vzrušující než jakákoli předchozí podobná hra. *Dead Ball Zone* se snaží zapsat do knihy sportů budoucnosti. Může se pochlubit napínavými zápasy, neuvěřitelnými góly, krutými speciálními pohyby a surovými zbraněmi, nemluvě o režimech „quickplay", turnajích a bitvě jednoho nebo dvou hráčů. S 16 plně polygonálními sportovci a možností hraní při velkém rozlišení ve více než 15 fantastických arénách vypadá senzačně. *DBZ* je hra, na kterou byste se měli těšit.

Je v této hře něco, co jsme ještě v žádné jiné neviděli?

Trojité vymezení bodovací zóny (5, 3, 1) pro odměňování hráčů za vstřelení branky v obtížných situacích a z komplikovaných

úhlů. Volitelné zbraně a speciální pohyby dodávají akci na zajímavosti. Je to první sportovní hra, kde hráči zvracejí, když je jim špatně, nebo leží v kalužích své krve, když zemřou. Přenosné týmy: Když hrajete turnaj, uložíte si svůj tým na paměťovou kartu a pak ji vezmete s sebou ke kamarádovi, připojíte k jeho Playstation a hrajete proti němu. Svůj tým můžete trénovat v režimu jednoho hráče a dodat tak jednotlivým hráčům individuální schopnosti. To je opravdu super. Navíc, k nejlepším týmům ve vrcholné divizi se dostane jen ten hráč, který hrál mimořádně dobře v dolních dvou divizích, což motivuje hráče, kteří chtějí hrát s opravdu výjimečnými týmy.

Jaké další hry ovlivnily *Dead Ball Zone*?
Nebyl tu opravdu žádný konkrétní vliv jiných videoher. Hlavní myšlenkou bylo vytvořit nový druh sportu, který by převzal nejlepší prvky současných sportů a přidal právě tolik, aby pozvedl hraní sportovních her na další úroveň.

Co považujete za nejlepší část hry?
Nakopnutí hráče do varlat a pak získání bodů neuvěřitelnou 13ti metrovou zakřivenou střelou míčem do levého dolního rohu branky, která vám zajistí jasné pětibodové vítězství během „náhlé smrti“.

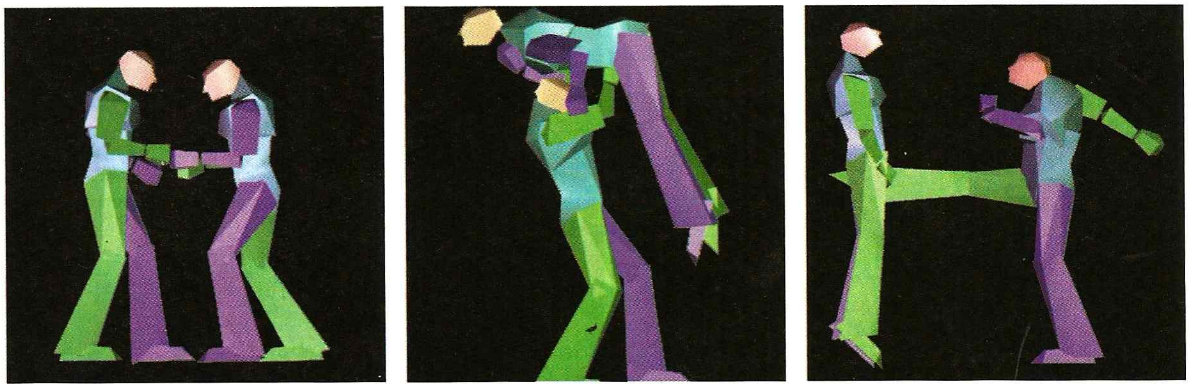
Proč bude lepší než jiná hra tohoto druhu?
Protože je to hlavně velmi zábavná hra. Věnovali jsme spoustu času a úsilí, abychom zajistili co nejvyšší hratelnost. Speciální pohyby a zbraně jsou nápaditým vylepšením hry, ale i bez toho *DBZ* nabízí opravdu spoustu zábavy. Vrcholem všeho je, že hra vypadá lépe než jiné podobné hry.

Nějaká technická vylepšení, která by stála za řeč?
Ne, jenom jsme se snažili nacpat do toho tolik grafické parády, kolik bylo v lidských silách.

Jaká je historie týmu?
Tým patří v Rage k těm nejzkušenějším. Hlavní programátor *Dead Ball Zone* například pracoval na originálním *Strikeru 96*.

Proč by se měl někdo o tuto hru zajímat?
Je to futuristická sportovní hra, po které budou všichni fandové Playstation šílet. Víme to, protože nám to sami řekli. *Dead Ball Zone* se zanedlouho stane samozřejmou součástí sbírky her každého majitele Playstation.

Zde je mazaný tříbodový plán, jak způsobit vašemu nešťastnému soupeři co největší utrpení. Začněte nevinným pošťuchováním, pak ho chyťte v dolní části a vyzvedněte. Nakonec už může následovat jedině kopanec zasazený v pravý čas do pravého místa.



2


1


3

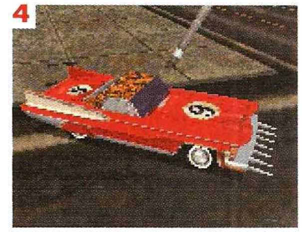

[1] Jedním z nejbrutálnějších prvků Dead Ball Zone je použití výkonné výzbroje pro ustřelení hlavy protivníka. [2] Míč v tomto futuristickém sportovním simulátoru pořád hoří. [3] Speedball 2 pro Playstation?

[1] Extra body za styl a kredity lze získat mrzačením nevinných obětí na vyhlídkových trasách. [2] Neparkujte na kostkované vlajce, mladý muži. [3] Mise jsou časově omezené, proto je důležité sbírat power-ups. [4] Klasické americké auto s praktickým doplňkem. [5] Ten v tom lehce pošramoceném auťáku by se měl naučit líp řídit. [6] Označení „až od 18“ je lákavé.

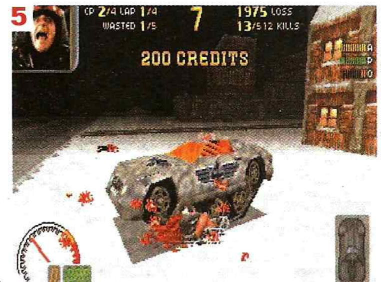














CARMAGEDDON

Krávy, uhněte z cesty!

Styl: ??????

Distributor: SCi

Výrobce: Stainless

Datum vydání: červen

Není to poslední bitva mezi silami dobra a zla na konci světa. Není tu ani Bůh bojující proti králům země. Ne, je to závodní hra s krvavými vnitřnostmi a jinou bryndou.

Popište *Carmageddon* 100 slovy.
V roce 1970 se Sylvester Stallone objevil ve filmu nazvaném Death Race 2000. Je to něco podobného.

Nic jiného?

Dobrá, představte si, že řídíte auto a během jízdy náhodně přejíždíte chodce a dobytek, který se mění v krvavou sprchu, a za takovéhle věci dostáváte body a peníze. Je tu 36 tratí (přes 11 různých map), které máte překonat, a když vyhrajete závody a nashromáždíte finance, můžete zvýšit rychlost motoru a také jeho útočnou sílu. Musíte se také dostat ve vymezeném čase na kontrolní stanoviště.

Je v této hře něco, co jsme v žádné jiné ještě neviděli?
Mrtvý dobytek? Podívejte, jsou to hrůzné závody, kde je úkolem všechno zmasakrovat. Existují jiné závodní hry s prvky střílení a násilí, ale v žádné není TAK mnoho krve.

Co je nejlepší částí hry?
Ženete se vpřed a bezstarostně porážíte vše, co vám přijde do cesty, srážíte se s jinými auty a necháváte je za sebou rozbité na útesech. Zabíjíte krávy. To nejlepší? Jak můžete žít sám se sebou?





Protože SCi ještě nemá program pro Playstation, museli jsme použít obrázky z PC. Asi v tom bude jen malý rozdíl.

Ale nemůžeme dělat všechny tyhle věci také v *Grand Theft Auto*?
No ano, můžete, ale protože *GTA* má pohled shora dolů s poněkud omezenými záběry, nemůžete vidět násilí v tak morbidních detailech. U nás si můžete dopřát pohled na větší počet červených krvinek. A hra je udělaná schválně tak, aby byla odporná, a proto je vhodná až od 18 let.

Nějaké další technické vylepšení, které by stálo za řeč?
Hm, opravdu ne. Není tu navíc nic jiného, co bysme neviděli u jiných nejlepších her na Playstation, kromě krve.











[1] Ti, kdo znají Amigu, si mohou pamatovat dvojplošníkovou střílečku zvanou Banshee. Může být Frenzy! 3D verzí této skvělé hry? [2] Brutální tyran Dino-Zilla. [3] Přelet nad Disneylandem? [4] Tady je podmořský dvojplošník. [5] Žralok útočí!

FRENZY!

Bláznivé létání

Styl: akční letecký simulátor
Distributor: SCI
Výrobce: SCI
Datum vydání: duben

Playstation se příliš soustředila na akční simulátory vzdušných soubojů tryskových letadel. Ale tady máme něco trochu jiného. Jmenuje se to *Frenzy!*, má to dvojplošník a odehrává se to v Evropě na počátku 20. století. Zde se o tom dozvíte více.





[1] Zamrzlá země, kde nanuky a zmrzliny rostou doslova na stromech. [2] Santa Claus coby hlavní boss. Ale kde jsou dárky?

Popište *Frenzy!* 100 slovy.
No, je to dvojplošníková střílečka, zasazená do předválečné Evropy. Což zní zábavně, že? Létáte v kymácejícím se letadle a vydáváte se na různé mise. Jeden den byste mohli strategicky bombardovat hlavního zloducha tohoto příběhu, barona Von-To-Tena (ha, ha), další den se po vás bude chtít, abyste letěli na průzkum a zjistili nejlepší prostředky pro porážku ďábelské Létající Pevnosti Smrti, mnohakřídlého starodávného smrtícího stroje.

Je v této hře něco, co jsme ještě v žádné jiné neviděli?
No, podobný druh vzdušných soubojů se dal vidět na PC, ale pro fanoušky, kterým se stýskalo po takovém leteckém simulátoru na Playstation (doufám, že k nim patříte i vy, co tohle právě čtete), tady ještě nic podobného nebylo. Empire se ale snaží vydat převod svého trháku *Flying Corps*.

Jaké další hry ovlivnily tuto hru?
(Smích.) Spousta leteckých simulátorů pro PC a Amigu. Jen jsme se zmínili o *Flying Corps* a hned nám přišla na mysl také *Knights Of The Sky*. Obě jsou dobrými příklady vzdušných soubojů z předválečných dob.

Co považujete za nejlepší část hry?
Legrační kousky, hlavně bláznivé speciální zbraně, které můžete sbírat, například smrduté bomby, tučňákovská torpéda a bleskovou zbraň.

Proč bude lepší než všechny ostatní hry tohoto druhu?
Hej, v kolika jiných vzdušných bitvách můžete být smeteni z oblohy zlým požíračem letadel Dino-Zillem?

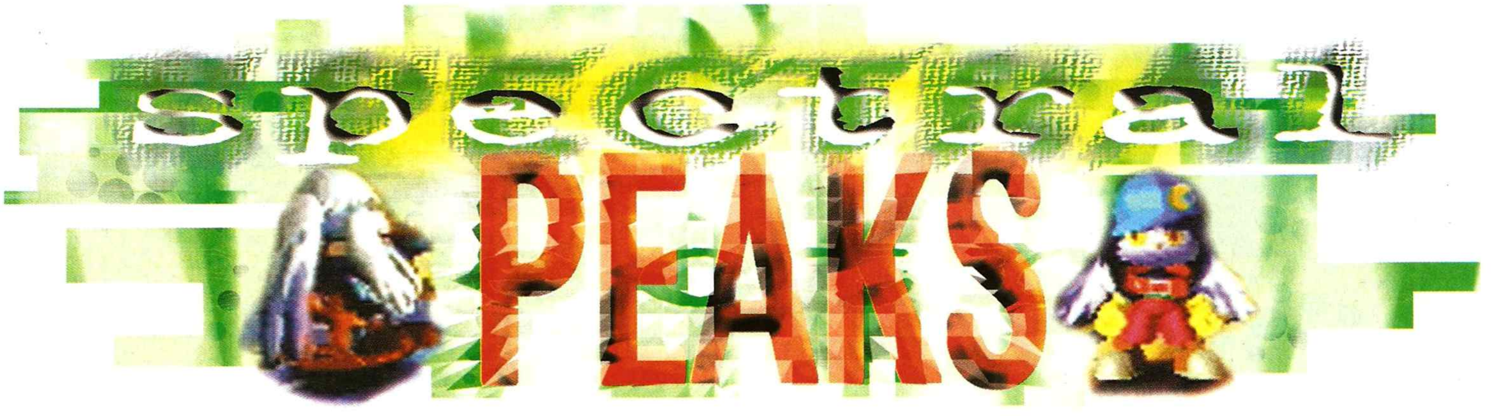
Jaká je historie týmu?
SCI už existuje asi 10 let. Udělal přes 100 titulů, které se objevily na Mega Drive, Super Famicom a PC, ale je asi nejvíce známý svým kontroverzním festivalem násilí na silnicích, nazvaným *Carmageddon*.





[1] Baron Von-To-Ten vládne předválečné Evropě svojí Létající Pevností Smrti. [2] A vy máte jen vratký dvojplošník, kterým ho máte porazit. To je přece směšné, ne?

Klonoa: Door To Phantomile



Může **Namco** poté, co nastavila laťku **bojových a závodních her** na nejvyšší úroveň, udělat totéž i u **plošinovek?**

Z herní stáje Namco pocházejí proslulé hry *Tekken* a *Ridge Racer* a její nejnovějšího dítko jménem *Klonoa: Door To Phantomile* se řídí jejich odkazem. Je to plošinovka poněkud odlišná od posledních japonských mistrovských děl a na první pohled by to nemusela být špatná věc: právě *Klonoa* by se mohla stát jednou z dosud nejlepších her typu skákej-sbírej-běhej pro Playstation.

Ti, kteří se v tomto oboru trochu vyznají, si jistě vzpomenou na téměř 3D plošinovku *Pandemonium* od Crystal Dynamic, která omezila pohyb postav výhradně na cestu zleva doprava, a kde okolní krajina byla sestavena z polygonů. Nuže, *Klonoa* má sice některé prvky *Pandemonia*, ale tím veškerá podobnost končí. Námětem hry jsou dobrodružství stejnojmenného hrdiny při hledání mystického světa Phantomile, země tvořené kousky snů (vypadá to jako báječné místo). Naneštěstí stojí mezi Klonoou a zemí jeho snů 26 úrovní plných plošin, prostírajících se šesti různými světy, které jsou obydlené spoustou roztomilých, ale smrtících nepřátel. Každá ze šesti zemí vypadá jinak. Je zde pěkná vesnička v korunách stromů i podzemní jeskyně plná vody. Tajuplný příběh o Phantomile je během cesty odhalován prostřednictvím (titulkových) rozhovorů s obyvateli jednotlivých světů.

Hrdina je v propagačních materiálech popisován jako kočka s velkýma ušima, které slouží jako křídla. Přehlédneme-li jeho podobnost s jistou americkou myší, je tento malý chlapík klasicky japonsky roztomilý, neobvyklý a mnohem lepší než

1


2


[1] Nahoru tekoucí vodopád musí být obrácen, abyste zachránili les. [2] Hej, ty potvoro s deštníkem!

1


2


3


[1] Klonoa má FMV intro soupeřící se všemi, které Namco zatím vydala [a to znamená, že je sakramentsky dobré], a klipy běžící v reálném čase. [2] I herní postavy mají problémy se svými příbuznými. [3] Když jste na vrcholu světa...

■ VÝROBCE:	**Namco**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**Sony**	■ STYL:	**plošinovka**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1**

1

2

3
4


[1] Pěkné, co říkáte? [2] Seznamte se s Klonoou, kočkou s křídly místo uší, a Huppem, tou ehm… věcí. [3] Na každé úrovni musíte vypustit půl tuctu těchto chlapíků, i když si nejsme zcela jisti proč. [4] Tlustá kočka: někteří obrovití protivníci mohou být úplně nafouknuti a pak zneužiti coby baňaté trampolíny.

většina západních výtvorů. Systém ovládání hry je jednoduchý. Jedním tlačítkem se skáče a druhým se chňape po nejbližších nepřátelích.

Klonoa je na své pouti doprovázen Huppem, který se podobá gumovému míči a umí vysát a pak nafouknout nepřátele, které Klonoa popadne. Když je nepřítel zajat a napumpován, dá se s ním házet do jeho kumpánů nebo sem tam po obrazovce pro získání prémií nebo směrem dolů pro postrčení Klonoy na vyšší plošiny. Pomocí posledního z těchto pohybů najdete skrytá místa, obsahující různé chuťovky, jako extra životy a zlepšení zdraví. Držíte-li při letu vzduchem stisknuté skákací tlačítko, prokáže se užitečnost sloních uší Klonoy, které zpomalí jeho sestup na (doufejme) nejbližší plošinu.

Malíři a návrháři z Namco se pokusili udělat jednotlivé úrovně zábavné a současně náročné. Letmý pohled na naše ukázkové obrázky naznačuje, že je to opravdu pěkná hra. Nehybné motivy však nedokážou vystihnout, jak plynule se Klonoův svět pohybuje a jak se plošiny a cesty kroutí po úbočích, než se propadnou do podzemních jeskyní nebo vystoupí na vrcholky hor. Navíc se ve hře objevují obousměrné dveře, které umožňují pohyb mezi různými částmi oblastí. Vyšší úrovně využívají tuto fintu pro to, aby stoupla míra členitosti a hratelnosti, a to vytvářením skrytých úseků, do kterých se dostanete, pouze projdete-li tam a zpět z vnějších do vnitřních světů.

Za zmínku stojí také hudba, která je dobrým důvodem pro připojení Playstation k hifi soupravě. Melodie připomínají spíše Disneyho než Prodigy, ale výborně se hodí ke zvláštnímu stylu Klonoy, když na těch pravých místech vesele zní a na jiných temně hřmí.

Klonoa je doprovázen Huppem, který umí vysávat a nafukovat nepřátele, které Klonoa popadne.

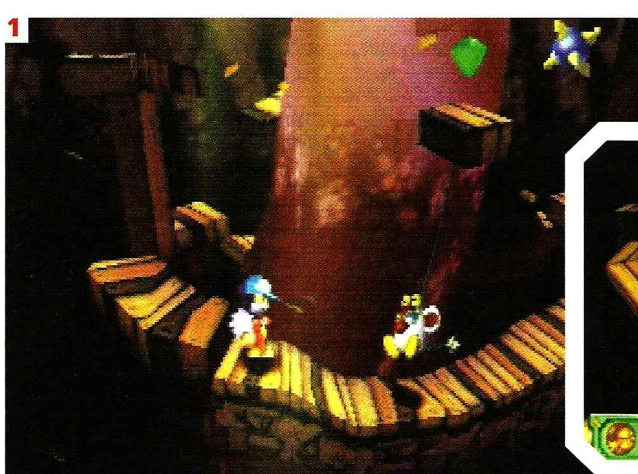
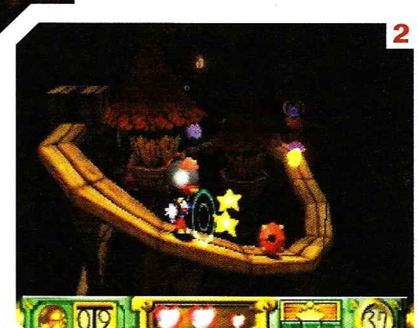
Podle toho, co jsme ze hry viděli, byla navržena tak, aby měla velmi mírně vzrůstající křivku učení se umění ovládat hru a postupně narůstající složitost úseků. Vyšší úrovně ale teprve čekají na odhalení, takže doufáme, že dokončení dobrodružství našeho kočičího přítele nebude příliš snadné ani příliš obtížné. Můžete si však být jisti, že strávíme proklatě příjemné chvíle jejím zkoumáním, až bude *Klonoa: Door To Phantomile* dána do prodeje (a recenzována).

1

2

3


[1] Procházíte podzemím a dostáváte se do potíží. [2] Sklouzněte stranou.[3] Boj v korunách stromů není v plošinové hře nic neobvyklého, ale Klonoa je se svými výtahy a spoustou nepříjemných chlapíků lepší než ostatní.

1

2


[1] Herní postavičky mají zvláštní tělesné proporce, ale rozhodně to není na škodu. [2] Sebraní nepřátelé se mění na užitečné zbraně.

Kula World

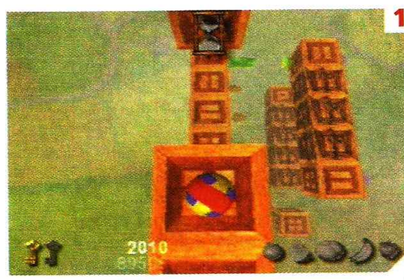


Klíčovou vlastností této hry je originalita a klíče jsou přesně to, co budete potřebovat, abyste touto logickou hrou prošli.

Jednou z radostí při práci v tak velké společnosti jako SCEE je to, že čas od času dostáváte v poště zvláštní kousky softwaru. Podnikavé vývojové týmy vás kontaktují s nadějí, že rozpoznáte ryzí talent, když uvidíte a vydáte jejich hru, pak z nich uděláte milionáře a umožníte jim tím, aby se dalších šest měsíců rozvalovali v nových pohodlných otáčecích křeslech a hráli po síti deathmatch v *Quakeovi* a tak podobně. Zhruba to se přihodilo švédskému vývojovému týmu Game Design, který poslal Sony tuto ojedinělou logickou hru.

Ukázková verze, kterou jsme dostali, překvapivě postrádala propracované FMV intro a fajnovou reklamu. Místo toho je zde malá obrazovka s volbami, krátká doba natažení a pak se jde přímo na věc.

Sbírání ovoce je asi to nejdůležitější, protože když ho máte hodně, můžete se dostat do prémiového kola.

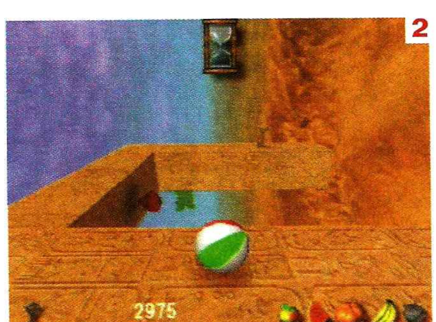




[1] Můžete použít tlačítka L1/R1/L2/R2 pro překonání okrajů některého z bloků nebo pro pohled nad sebe. [2] Máte klíče, spoustu času... a východ je na dohled.

Je obtížné popsat *Kula World* pouhými 600 slovy. Snímky z obrazovky, rozptýlené po těchto stránkách, ukazují grafické schopnosti hry. Těžší je však zkusit vysvětlit, jak se to hraje. Základem je, že ovládáte míč, který se kutálí bludištěm, a přitom sbíráte klíče, abyste se dostali k východu, který je na některém místě zřetelně označen. Je to trojrozměrná hra a máte míč, který je přilepený k dráze. *Kula World* vám umožňuje hladce projít přes své spletité úrovně, shromažďovat klíče potřebné k dokončení úrovně (označení východu uvidíte obvykle na jiné dráze, než po které se valíte) a také sbírat různé bonusy





[1] Zde je prémiový úsek, na který se můžete dostat z první úrovně. [2] Tato jahoda je poslední, kterou potřebujete získat, abyste se dostali do jiné úrovně.

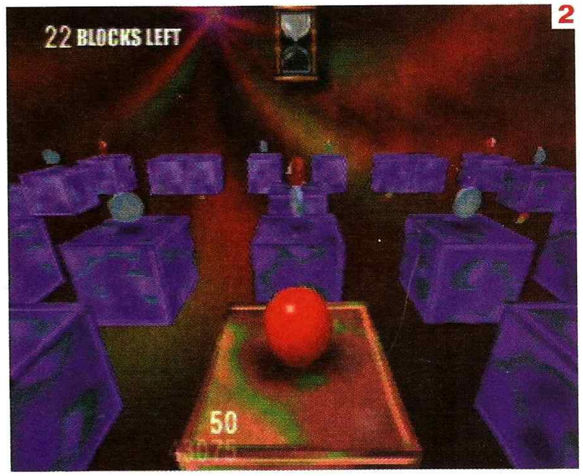
■ VÝROBCE:	**Game Design**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Švédsko**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**	■ STYL:	**arkádově logická**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1**

1



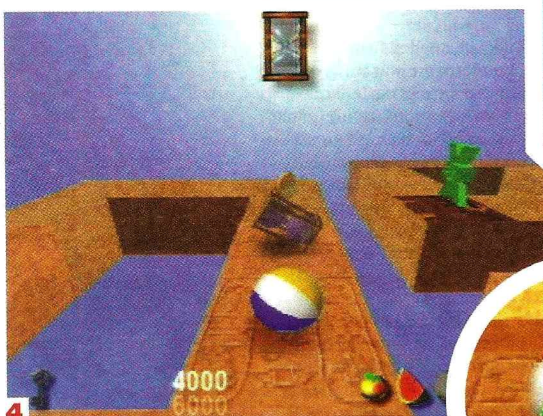
[1] Sledujte hroty: dělají přesně to, co si myslíte. [2] Na tomto úseku máte změnit barvu všech bloků v daném časovém limitu. [3] Jen se tak nenafukuj, chlapečku, nebo bys mohl začít poletovat po pokoji. [4] Přesýpací hodiny vám přidají čas.

2





3



4



Převalíte se přes pilulky a najednou jste vrženi do opojné směsice Mika Oldfielda a vaší nejhorší noční můry.

rozházené v podivné krajině.

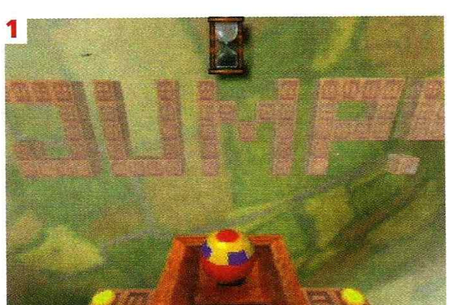
Hlavními sbíranými předměty jsou přesýpací hodiny, které přidělují více času, sluneční brýle, které ukazují tajná místa úrovně, mince a drahokamy pro získání bodů, a ovoce. Sbírání ovoce je asi nejdůležitější, protože když ho máte hodně, můžete se dostat do prémiového kola. No a málem bych zapomněl na pilulky.

Ach jo, pilulky. Převalte se přes ně a najednou jste vrženi do opojné směsice Mika Oldfielda a vaší nejhorší noční můry: zapne se odrážení a obrazovka začne vyvádět jako houf zfetovaných pokusných šimpanzů.

Naštěstí začíná *Kula World* jednoduše. Bludiště jsou malá a všechna na stejné úrovni, a vy si už už začínáte myslet, že je to lehoučké. Ale dříve než se tahle myšlenka stačí usadit ve vaší hlavě, uvědomíte si, že to není zas až tak snadné. Klíče a základní předměty se začínají objevovat na dolních úrovních, a proto je třeba pečlivě volit cestu. Můžete se kutálet na dolní straně plošin doslova převalením se přes okraj. Jistá cesta k záhubě je seskočit z nich. Pak se začínají předměty ukazovat na zcela různých plošinách a jedině chytrostí, šikovností a vyhledáním správného místa, kde můžete přeskočit, se dostanete na plošinu a všechno seberete. No a pak musíte najít místo, kde se dá přeskočit nazpátek, a cestu zpět k východu, a to vše během nelidsky krátkého časového limitu.

„Návykový" je jedno slovo, které se dá použít pro popis *Kula Worldu.* Další slovo je jistě „originální". Do tohoto výčtu by se však bohužel dalo přidat také slovo „opakující se". Teprve po důkladném prozkoumání konečné verze vám budeme moci sdělit, zda tato zvláštní hra ještě dozná dalších změn a vylepšení, aby vás bavilo pokračovat v hraní ostatních úrovní. Přikutálí se znovu příští měsíc.

1



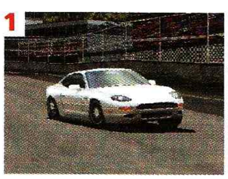
2



[1] V této úrovni potřebujete pořádnou dávku kuráže ke skoku, protože nemůžete nijak zjistit, co je pod vámi. [2] Nalezené sluneční brýle umožňují vidět tajné ledové kvádry, jako je tento.

tour de force

Z hlubin **tajných sejfů Sony Computer Entertainment** se řítí něco, co se možná stane **nejlepší závodní hrou všech dob.**





Rozdíl mezi silničními verzemi [1] a upravenými variantami [2] je propastný.

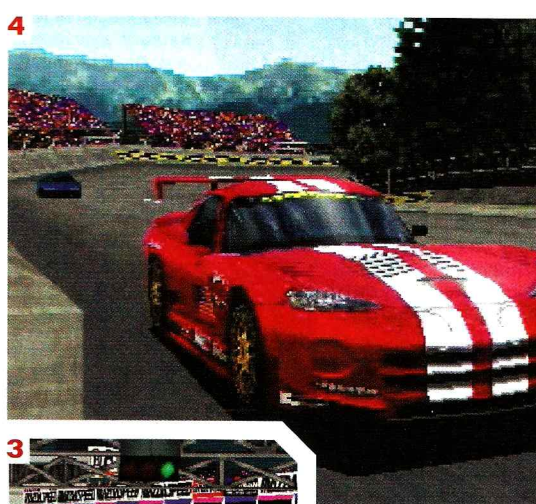
Playstation může být těžko kritizována za nedostatek závodních titulů, takže když přijde nějaký nový a hrozí, že rychle překoná všechny své soupeře a nechá je daleko vzadu, měli byste se konečně posadit a začít dávat pozor.

Gran Turismo, hra, která je zatím v prodeji pouze v Japonsku, způsobila již týdny trvající bouři na vrcholu japonských multiformátových žebříčků, a každá nová dodávka kopií hry je zcela vyprodána. Podobná událost se očekává také na západní polokouli, kde je většina evropských publikací zaměstnána halasným vychvalováním závodů s *GT*. Skutečně, náš sesterský a velmi prestižní časopis Edge již přidělil importované verzi závodní fantazie od Sony famózní ohodnocení deset z deseti, kterého se jí dostalo jako prozatím pouze druhého takového vyznamenání ve čtyřleté historii časopisu. Ani na druhé straně Atlantiku nevykazuje *Gran Turismo* žádné známky zpomalení. Většina amerických publikací a jejich webových stránek slintá blahem nad revoluční závodní hrou a jdou dokonce tak daleko, že ji popisují jako nejlepší hru všech dob, kteréžto prohlášení by nemělo být bráno na lehkou váhu. Nyní by mohli mnozí začít namítat, snad právem, že naši bratranci v USA by většinou nepoznali dobrou hru, ani kdyby ji měli přímo před nosem, ale tentokrát se zdá, že mají v rukou důkazy. Podívejme se tedy na fakta.

Pod kapotou?

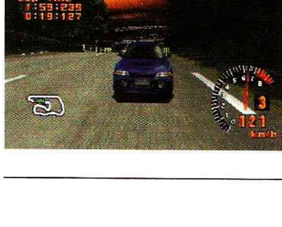
GT nabízí dva režimy hraní: Quick Arcade nebo volbu Gran

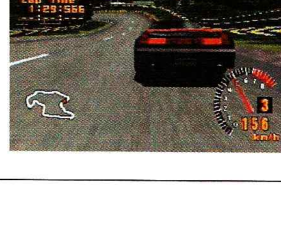
Začínáte s omezenou sumou hotovosti a musíte se potloukat po autobazarech a hledat model schopný vyhrát závody na jedné z 21 tratí.

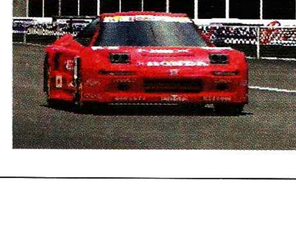












[1 - 3] Nebývalý výběr vozidel je ohromující a navzdory pochopitelné japonské zaujatosti by hráči měli nejprve najít jeden ze svých oblíbených závodních strojů, než začnou zkoumat ostatní modely z nabídky, což jsou [4] ještitně předimenzované výkonné americké vozy, [5] spolehlivé avšak neosobní japonské ekvivalenty, [6] nebo jeden z elegantnější části nabídky GT.

■ VÝROBCE:	**Sony**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
■ DISTRIBUTOR:	**SCEE**	■ STYL:	**závodní**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**květen**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**

2


1


3


4


5

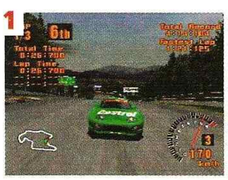

[1] Jízda s velmi těžkým Aston Martinem je na většině tratí mimořádně obtížná. [2, 3, 4, 5] Narozdíl od většiny závodních her jsou fyzikální modely v GT úžasně realistické, což má za následek opravdové naklánění vozidla (a dovádění na dvou kolech), ke kterému dochází při zatáčení ve velké rychlosti.

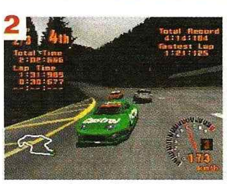
Turismo. Zatímco první umožňuje potenciálnímu Damonu Hillovi vybírat z počátečního omezeného rozsahu značek a tratí, skutečná hra se skrývá hluboko ve volbě Gran Turismo. Tím není řečeno, že Quick Arcade nestojí za prozkoumání, protože vaše vytrvalost bude odměněna spoustou dobrot, včetně extra vozidel a tratí, ale upřímně řečeno, opravdoví automobiloví fandové pravděpodobně touto částí hry mnoho času nestráví, když mají hned vedle režim GT. Startujete zde s omezenou sumou hotovosti a musíte se potloukat po autobazarech a hledat model schopný vyhrát závody na jedné z 21 tratí nebo dokonce jeden ze 13 možných šampionátů.

Než se však na ně dostanete, musíte získat závodní licenci splněním řady časových testů. Existují tři testy, kde máte možnost účastnit se stále obtížnějších závodů o trofejní pohár. Z účasti na závodech máte však jen malý užitek, pokud vaše auto není dost na výši, a proto byste měli peníze získané v předchozích závodech rozumně investovat.

Nejsnadnější (i když nikoli vždy nejlevnější) možností je zlepšit určité parametry vašeho vozu, například instalací turbo systému, snížením závěsu, zmenšením váhy a vybavením novými brzdami. Tyto úpravy lze dělat postupně, jsou však nezbytně nutné, pokud chcete přeměnit svůj standardní silniční model na vítězné, palivo chlastající monstrum.

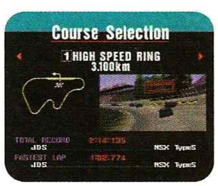
To vše je velmi zajímavé, ale nejzřetelnější nejpozoruhodnější stránkou hry zůstává počet aut, která jsou k dispozici. *GT* nabízí asi 300 čtyřkolových vehiklů (zdá se, že vývojáři ztratili počitadlo), což je nesporně největší počet vozidel, jaký kdy byl v nějaké videohře. Většina výrobců je pochopitelně ►

1


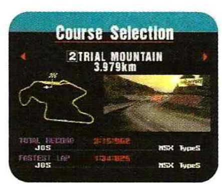
2


[1, 2] Vyhrajte některý ze 13 pohárů hry a dostanete obvykle speciální závodní model, například tento FTO.

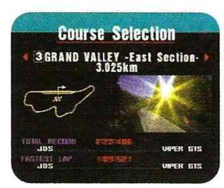
Tratě



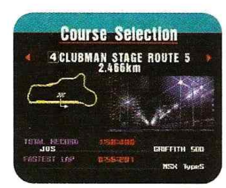
[1] Jedna z nejlehčích tratí s řadou rychlých zatáček.



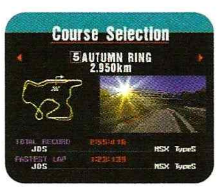
[2] Velmi otevřená trať, ale může přesto připravit nepříjemná překvapení.



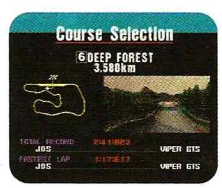
[3] Sice kratší, ale má přesto několik zrádných zatáček.



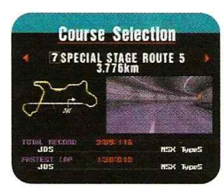
[4] Krátká a snadno překonatelná, nebude představovat žádný problém.



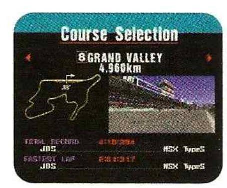
[5] Střídání rychlých zatáček, které je překvapivě snadné.



[6] Třípruhová dráha nabízí mnoho možností k předjíždění.



[7] Překvapivě velmi technická dráha s nemnoha rychlými místy.



[8] Vyznačuje se zvláště uspokojující posloupností zákrut.



Gran Turismo

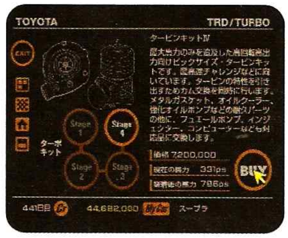
Vyladění a příprava



[1] Kupte si normální auto a zavezte ho k dealerovi.



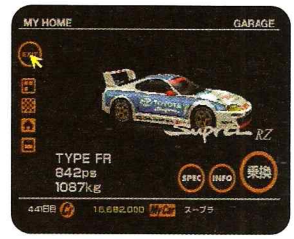
[2] Dávejte dobrý pozor na sportovní vybavení...



[3] Pak se podívejte na svůj rozpočet a vyberte si součásti.



[4] Nezapomeňte, že výkon bez stability je na nic...



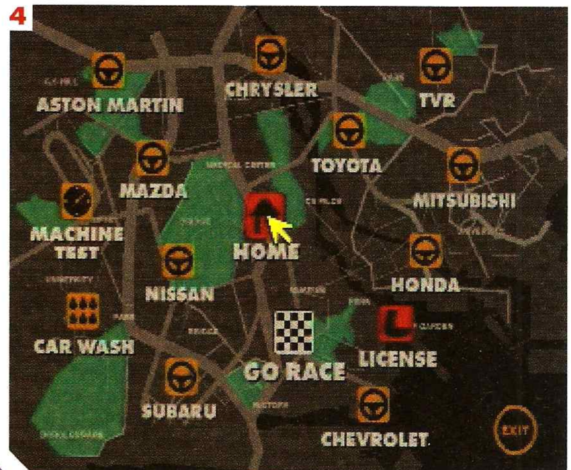
[5] A voila! Vylepšená pruhovaná GT kára je vaše.

Nikdy dříve nevystihovala závodní hra tak realisticky dění na trati prostřednictvím joypadu.

japonských (Toyota, Honda, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru), z amerických jsou zastoupeni Chrysler a Chevrolet a jedinými evropskými představiteli jsou Aston Martin a TVR. V konečné verzi pro UK se však očekává několik dalších modelů od této dvojice.

Zatímco množství vozidel je okamžitě vidět, převaha této hry nad jejími soupeři začíná vycházet najevo teprve po delším hraní. Stěžejním prvkem hry je její ovládání. Nikdy dříve nevystihovala závodní hra tak realisticky dění na trati prostřednictvím joypadu. Hráči se zkušeností v řízení si vychutnají způsob, jakým jsou vozy v *GT* ovládány přesně tak, jak byste to čekali, kdybyste vzali jejich reálné protějšky na projížďku po skutečném okruhu. Ale to není všechno. Úžasné je, že se nejen každé auto chová jinak, ale každá úprava vozidla se okamžitě projeví na jeho ovládání. Skutečným hitem bude, když budete poprvé sledovat přehrávání záznamu jízdy. Nabízí mnoho výborných úhlů záběru kamery, což vede k nejskutečněji vypadajícímu

4



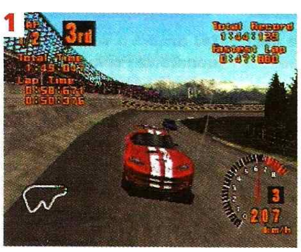
3



5



1



2

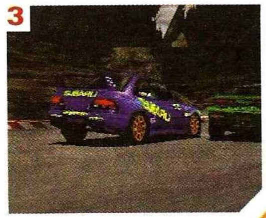


Obrázky vlevo dole: [1, 2] Dvojice bílých proužků je dobrá věc, jak se zdá. [3] I když je na trati jen šest aut, situace je stále plná napětí. [4] Mapa v režimu GT nabízí hráčům spoustu možností. [5] Opět velmi těžký Aston Martin.



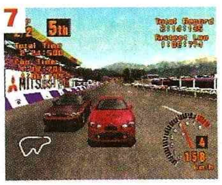






[1, 2] Množství detailů na autech je ohromující. [3] I brzdová světla fungují. [4] Pozornost k detailům se ovšem vztahuje i na další části hry, například tratě a okolní scenérii. [5] Během nočních etap svítí světla aut. [6] Pokud se k němu přiblížíte, budete si moci přečíst číslo modelu. [7] Auta jsou od sebe dobře rozpoznatelná.







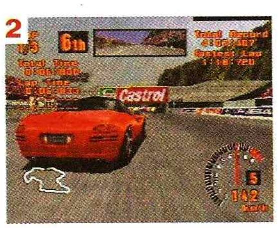


obrazu, jaký byl kdy u videohry vidět. Bez ohledu na grafiku je to jako sledování opravdové jízdy. Úroveň realističnosti se zde však nezastavuje. Auta jsou jedním z nejpodrobnějších a nejpřesnějších představitelů samohybných vehiklů, jaké kdy byly na Playstation vidět. Od vícepaprskových slitinových kol Nissanu Skyline GT-R, přes hrozivá přední světla Chrysleru Viper, až po Toyotu MR2 s elegantními trubicemi bočního nasávání vzduchu - všechny stránky těchto nepříliš ekologických strojů byly reprodukovány s ohledem na zachování autentičnosti. Přibližte se například k některému z nich, a velmi často dokážete přečíst výrobce a model, jasně texturovaný na kufru auta. Grafická nádhera *GT* se přirozeně rozšiřuje na další části hry, takže nepřekvapí, že tratě nabízejí velmi přesvědčivé realistické pozadí, s hlavními tribunami a reklamními tabulemi podél trati a vyznačením obrubníků každého rohu.

Dalším dotykem se skutečností je herní kompatibilita s analogovým joypadem Sony, který vynáší ovládání hry na vyšší úroveň. V Japonsku je hra vybavena také podporou Dual Shock, který pracuje velmi dobře. Vibruje při náhlém zrychlení nebo brždění i při velkých rychlostech v zatáčkách, a varuje tak před možností hrozící ztráty řízení. Sony se dosud nerozhodla, zda bude tento pad dán do prodeje také v Evropě, třebaže jeho začlenění do *GT* je zajímavé a bylo by jistě zárukou dobré prodejnosti. Hráči, kteří měli možnost vyzkoušet si ►

Tratě nabízejí velmi přesvědčivé, realistické pozadí, s hlavními tribunami a reklamními tabulemi.



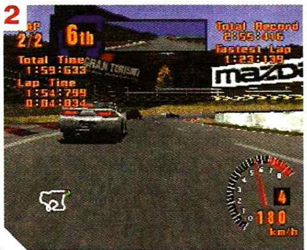


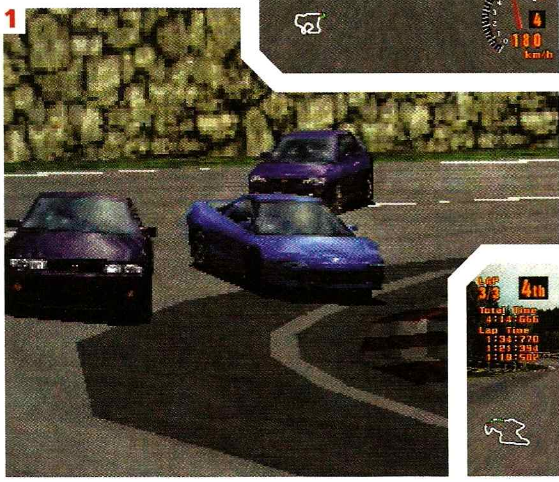
[1] Kamera v autě může hráčům zprostředkovat vzrušující podívanou. [2] Chryslerova auta jsou neocenitelná.



Gran Turismo

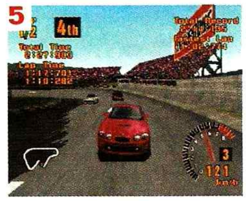
[1,4,5] Režim replayů nabízí často lepší pohled na akci a je překvapivě návykový. Je nejrealističtější v historii videoher. [2] Pohled lze kdykoli přepnout zpět na záběr z auta. [3] Nechybí ani nyní již povinný most.

2


1


3


4

5


Sony nahrazuje celou původní hudební partituru mnohem příjemnější kolekcí.

originální japonskou verzi (s nebo bez analogového ovladače Dual Shock), vědí, že ani *GT* není zcela bez chyb. Sony slibuje jejich opravu před květnovým uvedením hry na evropský trh. Byla již určena a pravděpodobně již zcela odstraněna příčina poklesu rychlosti snímků (zejména během přehrávání), způsobeného efektem kouře z pneumatik. Navíc společnost prohlašuje, že je schopna zvýšit rychlost hry pro evropský trh o 15 až 30 procent. I když to může znít jako dobrý nápad, měli bychom mít na paměti, že nejlepší je na *GT* její realismus, a že urychlení aut by mohlo přinést místo vhodného vylepšení pouze zklamání. Zdá se však, že toto urychlení se bude vztahovat pouze na režim Arcade a nechá naštěstí volbu GT nedotčenou. Nejzřetelnější, i když ironicky nejméně významná, změna se týká hudby. Japonský *GT* obsahuje nějaké (díkybohu vypnutelné) příšerné instrumentální rockové melodie, ale podle požadavků evropských uší nahradila Sony celou hudební partituru mnohem příjemnější kolekcí, obsahující Dubstar, Ash, Garbage, Cubanate, Feeder a Manic Street Preachers, remixovaných u Chemical Brothers.

Gran Turismo je dílem domácího tvůrce Kazunori Yamauchiho ze Sony Computer Entertainment Inc v Japonsku. Yamauchi rozpracoval první návrh *GT* před pěti lety, s cílem udělat dosud nejrealističtější závodní hru. Podle toho, co jsme viděli, se mu to asi podařilo.

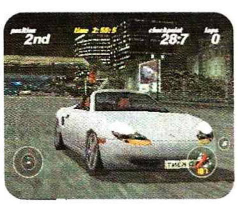
Analyzátor výkonu

Gran Turismo je první hrou, používající během celého procesu svého vývoje analyzátor výkonu. V podstatě jde o složitý program, který zjišťuje, kolik kapacity Playstation je využíváno softwarem. Spuštěním hry na Playstation přes analyzátor (který je složen ze tří PC karet se speciální sadou čipů) získají vývojáři technické informace, týkající se výkonu klíčových částí šedého přístroje Sony. To umožňuje vývojářům najít ty z nich, které jsou málo využity, neboli zjistit, kde je prostor pro vylepšení.

Potřeba tohoto nového hardwaru vychází z interní architektury Playstation a ze způsobu souběžné práce jejích procesorů. Klíčem k vytvoření lepších titulů je maximální využití těchto čipů. To, že Playstation umožňuje programátorům získat dobré výsledky, aniž by museli strávit měsíce učením se složitostem architektury přístroje, prokázala velmi působivě už první generace titulů (například Ridge Racer).

Jakmile se začali vývojáři potýkat s 3D v Playstation, byli hráči příjemně překvapeni technologicky zdokonalenou vlnou her jako Porsche Challenge, znamenající příchod druhé generace.

Gran Turismo představuje začátek další generace her pro Playstation a jako taková je to hra, která nejlépe ukazuje opravdu velké možnosti přístroje. Sony prohlašuje, že od nynějška bude každá hra vyvíjena ve spojení s analyzátorem výkonu, což znamená, že můžete očekávat tituly chlubící se více grafickými detaily, větší rychlostí snímků a lepším rozlišením obrázků. Pokud si to dokážete těžko představit, může vám pomoci informace, že podle analyzátoru využívá Tekken 2 pouze 30 až 40 procent skutečné kapacity Playstation.

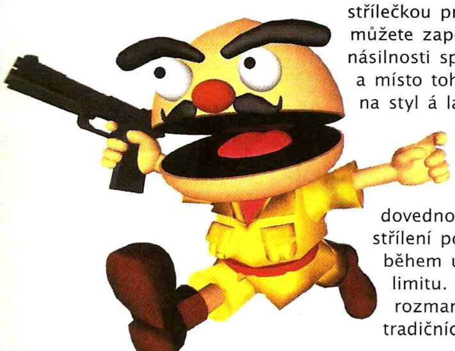


Lehce programovatelná přirozenost konzoly Playstation vydala hned v první generaci sladké plody jako Ridge Racera. Následovala druhá generace titulů (Porsche Challenge) a nyní je zde GT.

Point Blank



Už jste někdy hráli RPG pomocí světelné pistole? Ovšemže ne, ale časy se mění.



Dostala se vám do ruky hra *Time Crisis*? Dohráli jste fantastickou střílečku od Namco a lámete si hlavu nad tím, co dělat s *G-Con 45* schovanou pod postelí, kde se na ní usazuje prach? Nuže, Namco konečně přichází s další střílečkou pro Playstation, ale můžete zapomenout na šílené násilnosti spojené s *Time Crisis,* a místo toho se připravit spíše na styl á la kreslený film.

Point Blank obsahuje kolem 70 miniher, z nichž každá je testem dovednosti založeným na střílení po mnoha cílech během určeného časového limitu. Hra zahrnuje rozmanité náměty, od těch tradičních (co nejrychlejší střílení na cíle ve tvaru lidí), až po zcela originální (střelba na stojící auto tolikrát, kolikrát to během 20 sekund zvládnete). Některé úkoly jsou ještě podivnější. Měli byste se vypořádat s 30 chobotnicemi vyskakujícími ze sklenic nebo, pokud budete mít štěstí, srovnat malé ochmýřené hračky poskakující po obrazovce. Volba Arcade obsahuje části Training (čtveřice směšně jednoduchých miniher), Beginner (16 úseků, trochu těžších) a Expert (dalších 16, zjevně mnohem obtížnějších). Jejich dohrání je malý zázrak. Všechny hry jsou nejen odlišné, ale při každém hraní se mění jejich pořadí. Projít první dvě skupiny vám nepotrvá příliš dlouho, ale Expert je docela jiná třída, a my předpokládáme, že se tu na pěkných pár dnů zaseknete. Zbývající možnosti jsou Training, Special, Party Play a Quest. Training umožňuje hrát libovolnou z jednotlivých her, nebo se s nimi vypořádat po skupinách (s hodnocením přiděleným až na konci). Volba Special zůstává záhadou (nepodařilo se nám zjistit, jaký je rozdíl mezi ní a Arcade), ale Party Play vypadá s přidáním



[1] Stačí odprásknout každou chobotnici, když vyskakuje ze sklenice. [2] Zábava jako na pouti. [3] Jednoduché kolo: stačí trefit zvolna padající list. Máte na to ale jen jeden náboj.









[1] Srovnejte exemplář nahoře se zvířaty na policích a zastřelte to pravé. [2] Další den ve sběrně surovin. [3] Máte zastavit tanky, než se převalí přes dobráka v popředí. [4] Tyto úrovně mají více z atmosféry Time Crisis.

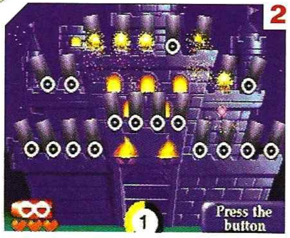
■ VÝROBCE:	Namco	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ DISTRIBUTOR:	SCEE	■ STYL:	střílečka pro světelnou pistoli
■ DATUM VYDÁNÍ:	červen	■ POČET HRÁČŮ:	1 - 8

1



[1] Dnes večer se cítím jako kuře. [2] Na konci každé hry máte možnost vyhrát tolik ohňostrojů, kolik jich stihnete během pěti sekund.

2





další pistole dost zajímavě, různých mini turnajů se může zúčastnit až osm hráčů.

Režim Quest je sám o sobě úplně novou hrou. Představte si hru na hrdiny neboli RPG, ve které je obvyklý chaos omezen na bod na obrazovce, kam míří hlaveň vaší zbraně. Lidé z Namco chtěli vyrobit mini-RPG, kde byste mohli ovládat postavy, akce a menu pomocí světelné pistole, a právě to se jim překvapivě podařilo. Je poněkud udivující, že to nikdo předtím neudělal, ale přesto zde všechno funguje. Je to očividně spíše *Zelda* než *Final Fantasy VII*, dostáváte body za zkušenost, různé úrovně, předměty na sbírání, hádanky na řešení, lidi na mluvení a nepřátele na zabíjení.

Vyhlídka na boj s přicházející hordou orků byla vzrušující, *Point Blank* nás však bohužel v jedné z miniher oklamal falešným intrem, které je určeno jen k tomu, abyste uvěřili, že to tam všechno bude.

Pokud by se *Point Blank* skládala pouze z miniher, bylo by to příjemné, ale brzy byste se unavili jejich stále se opakující náplní. Ale díky režimu Quest a možnosti hry více hráčů, by to mohla být vynikající hra, až bude konečně uvedena v červnu na trh.

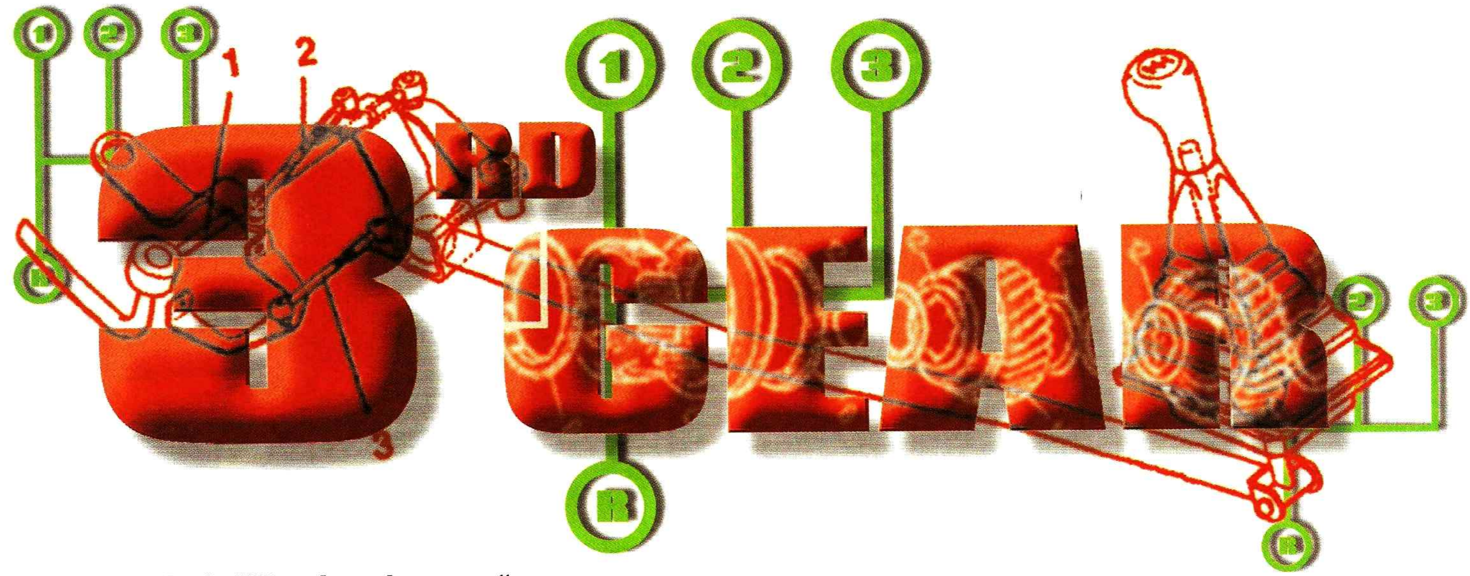
1



2

[1] Další hra s dvěma hlavními postavami Point Blank. [2] Rybařina (ehm).

Need For Speed III



„Už žádné další závody aut,“ slyšíme vás sténat tam dole. Aha, ale **nevzpomeneme si občas všichni na *Need for Speed*?**

N*eed for Speed* si poprvé udělala jméno na nešťastné konzoli 3DO. Byla tehdy považována za dosti výjimečnou hru, a když prodělala svůj debut na Playstation, velmi na nás zapůsobila. Zejména byla výborná jako závody muže proti muži. Druhá verze však příliš neuspěla. „Pochopili jsme, že jsme usnuli na vavřínech,“ přiznal **Clive Downie** z EA. „*NFS II* zaostala za novým druhem závodních her, které zaplavily Playstation. EA proto začala 'kutit ve své garáži' a je připravena přijít s modelem roku.“

1


2


3


[1, 2] Pěkně nablýskaný předek. Nová auta, nový design. Mňam! [3] NFS III by měla běžet rychlostí 30 snímků za sekundu.

1


2


[1] Třetí NFS slibuje významné vylepšení oproti svému předchůdci. [2] Libovolná barva podle vašeho vkusu, včetně růžové...

Ale jaké vzrušující vylepšení a horké novinky můžeme tentokrát očekávat? EA si je zajisté dobře vědoma, že se standardy závodních her značně posunuly, a je připravena jít ještě výše, než kam na několik příštích měsíců zaparkoval *Gran Turismo*. „Vývojový tým má velký respekt k současným nejvýkonnějším závodním hrám typu *V-Rally*, *TOCA*, atd., a bylo velmi obtížné pokoušet se je vylepšit,“ souhlasí **Clive Downie**.

Předpokládá se, že hra bude běžet při úctyhodných 30 snímcích za sekundu v režimu jednoho hráče. Grafika byla přepracována, má více polygonů, lepší osvětlení a ostřejší kresbu aut. Přínosem jsou také měnící se klimatické podmínky (hromy, blesky a sníh), jízda v noci, a snad nejzajímavější je režim Pursuit, kde jste pronásledováni až třemi policejními vozy. Policie zablokuje silnice a z CD se ozývá dokonce tlachání policajtů. Ale toto vzrušení jistě opadne, když jako starý mazák překonáte jejich strašlivé zátarasy plné hrotů připravených probodnout vaše pneumatiky.

Arkádová závodní hra byla uchvácena realistickou simulací poněkud opožděně, takže zda bude *Need for Speed III* schopna dostat se z pelotonu na špičku - mezi uchazeče o vítězství - to teprve uvidíme.



Režim Pursuit by měl být vzrušující. Stíhají vás policejní káry.

■ VÝROBCE:	**Electronic Arts**	■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ POČET HRÁČŮ:	**1 nebo 2**
■ DISTRIBUTOR:	**Electronic Arts**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Kanada**	■ STYL:	**závodní**



Dungeony, meče a kouzelná zaklínadla...

Krvavá PC adventura Diablo zakotvila na Playstation

Mnoho z nás trpí relativním nedostatkem erpégéček pro Playstation. Je zde spousta závodních her, bojovek a simulátorů, ale těžko se hledá nějaká věc, která by vyprovokovala vaše myšlení a poskytla té šedé hmotě ve vašich lebkách trochu masáže.

Pokud jste hráli a pobavili se přesvědčivou *Final Fantasy VII*, budete hledat něco, jako byla *Alundra* nebo *Breath Of Fire* od Ocean. Jistě vás také potěší, když se dozvíte, že se svádí urputný boj o převod hry zvané *Diablo* z PC na Playstation. *Diablo*, jak možná víte, je RPG odehrávající se v bludištích žalářů, s vámi jako ďábelským ničemou a drzým čarodějem, nebo jako bojem zoceleným válečníkem. Zde je krátký přehled otravně stereotypní RPG zápletky: Království Khandaras má velké potíže, zlo je všude kolem. Zuří zde občanská válka. Přijíždíte do města Tristram, kde se náhodou dostanete ke strašidelné katedrále, vystavěné nad starým klášterem. Patrně uznáte za vhodné do ní vstoupit. Od této chvíle se ocitáte ve světě dungeonů, zaříkadel, mečů a magie.

Děj se odehrává v reálném čase a celé to vidíte z 3D izometrické perspektivy. Tento způsob pohledu funguje obvyklým způsobem a není třeba jej nijak vylepšovat. Labyrinty jsou vytvářeny náhodně, takže hra se mění pokaždé, když ji hrajete, a při 16 levelech, které máte prozkoumat, to není žádná procházka růžovou zahradou. Spíše procházka v temnotách.

V každém případě, jednou z nejzajímavějších vlastností této hry je, že je to jistě první RPG na Playstation, kde při boji ve smrtících dungeonech mohou spojit svoje síly dva hráči. Všechno dohromady to vypadá velmi lákavě. Nenechte si ujít důkladnější rozbor *Diabla* v příštím čísle.





Diablo je RPG s izometrickým pohledem, odehrávající se v bludišti žalářů v zaniklém království Khandaras. Možná je dokážete zachránit.





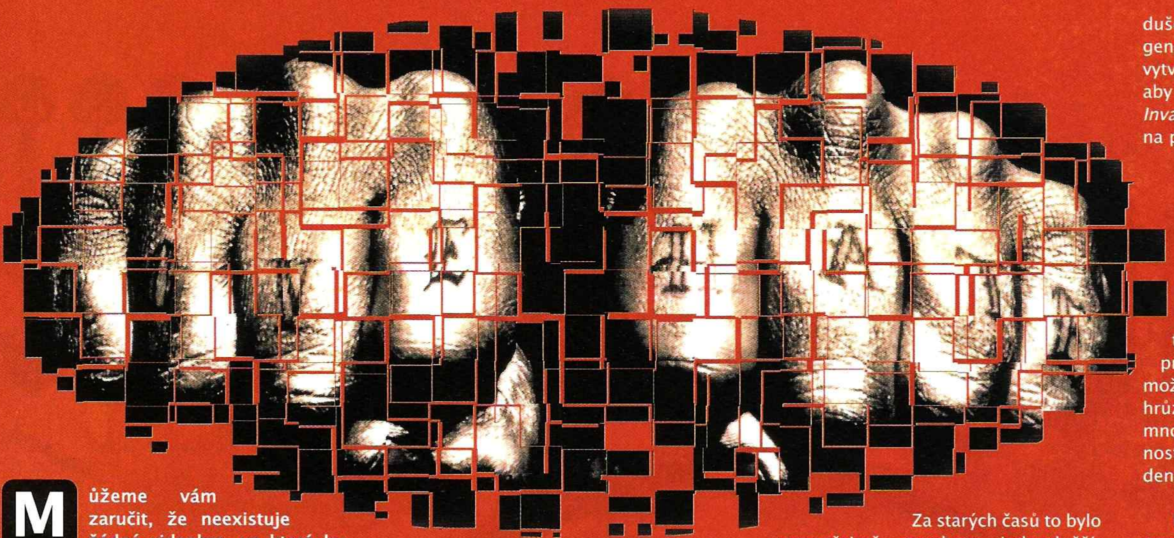
Doufáme, že nejsme sami, kdo pociťuje nedostatek RPG a ostatních náročnějších her pro Playstation. Zde máme možnost.





■ VÝROBCE:	Blizzard	■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA	■ STYL:	RPG

BRUTALITA VE HRÁCH



Můžeme vám zaručit, že neexistuje žádná videohra, ve které by Třetí říše začala uskutečňovat svoje „Konečné řešení“ v podobě nacistických táborů smrti. Můžeme bez obav prohlásit, že ve viktoriánské Anglii nebyly žádné televizory, a přesto byly ulice v noci méně bezpečné a méně udržované, děti byly využívány a dokonce mrzačeny mašinérií uhelných dolů a chudobinců. Dávat násilné chování a sociální rozklad za vinu televizi, mýtu zvanému „nechutnosti na videu“ a několika elektronickým videohrám je příkladem zjednodušujícího, předpojatého pohledu, jaký se mohl vyskytnout pouze v bezpečnější a mnohem civilizovanější společnosti na konci dvacátého století.

Někteří poslanci všech světových parlamentů proto rádi mluví o snižování prahu citlivosti v lidech, ale vsaďte se, že mladí evropští delikventi by byli šokováni a znechuceni, kdyby byli svědky náhodných masakrů, jaké jsou v současnosti páchány kalašnikovem vyzbrojenými teenagery v technologicky a sociálně zaostalých zemích třetího světa. Tam totiž nejsou žádné videohry, a proto ani absurdní pokusy svalovat na ně za všechno vinu.

Ale jsou videohry opravdu tak násilné, jak se o tom píše v tisku? A můžeme si být opravdu jisti, že jsou tak nebezpečné, jak tomu někteří věří?

KDYBY SPACE INVARDERS MOHLI KŘIČET A KRVÁCET SLIZ, MOHLA BY TATO DEBATA ZAČÍT O NĚCO DŘÍVE.

Za starých časů to bylo samozřejmě mnohem jednodušší. *Space Invaders* vypadali tak, jak vypadali, protože to bylo vše, co mohla technologie v té době dokázat. Kdyby mohli krvácet sliz a křičet (Masakruj! Vybodni se na to! Sejmi ho ... zpátky na mateřskou loď ... GRHHHH!), mohla by tato debata začít o trochu dřív.

OD RAMKY K RAIMIMU

Ale ne, nikdo se o to moc nestaral. Stříleli jsme kovboje v *Boot Hill*, schválně jsme roztřískali auta, když nás *Dodgem* začal už nudit, a dokonce se hrozně smáli, když se raketka v *Asteroids* rozpleskla prudce o skály, zrovna když se zdálo, že se jí podařilo uniknout.

S domácími počítači přišla celá nová sféra necenzurované svobody. Poslech kapely Smiths a nekonečný tisk nemravných obrázků byl častým ventilem revolty mladých obrýlených lidí. Někteří z nás se dokonce naučili programovat, jedno-duše proto, aby mohli změnit program generující náhodné rýmovačky tak, že vytvářel směšné autopornografie, nebo aby byli schopni udělat verze *Space Invarders*, se všemi sprajty změněnými na pochybné alternativy pro dospělé.

Ale tak, jak se rozvíjel zábavní průmysl, vyžadoval prodej softwaru čím dál tím velkorysejší reklamu, a tak rostlo povědomí o počítačových hrách i u těch, kteří původně nebyli důvěrně seznámeni s počítači a videohrami. První závažnou obětí tisku byl *Evil Dead*, filmová licence pro Speccy, která se dostala do všemožných potíží pro svůj předpokládaný hrůzostrašný obsah. *Evil Dead* získala mnohem větší úspěch, než si její hratelnost zasluhovala, a proto vznikl precedens.

Nějaké rvačky byly i v jiných hrách, například automat zvaný *Splatterhouse* ve společnosti vyvolal tažení puritánů (hráli jste postavu s rachotící motorovou pilou), ale situace už nebyla stejná, když se objevil *Night Trap* na Mega CD. S použitím FMV sekvencí, které vypadaly velmi drsně, jste byli strážce, který se pokoušel ochránit dům plný mladých dívek v nočních košilkách před dotěrnými individui v černých rolácích (zřejmě „vetřelci“). Pokud se vám to nepodařilo, mohli jste voyersky pozorovat, jak jsou výše zmíněné dívky svazovány a odváženy pryč. Patrně do Letchworku, který měl na *Night Trap* vlastnická práva.

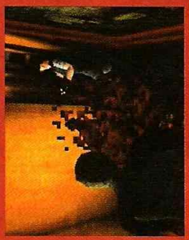
Dosti směšná hra s trochou náznaku sexuálního násilí, ale ne tak směšná, aby nezpůsobila velký rozruch. Zejména v Americe, tam byl demokrat Joseph Lieberman tak pobouřen hrami *Night Trap* a *Mortal Kombat*, že prohlásil: „Opravdu si přeji, abychom je mohli ústavně zakázat.“

V této souvislosti by bylo velmi snadné podstrčit vám jako další příspěvek

NAPADLO BY VÁS TO?

Podrobný pohled na to, jak byly videohry inspirovány hlavou rybáře v Čelistech, košilí Tima Rotha v Reservoir Dogs a Augustem Gloopem ve filmu Karlík a továrna na čokoládu. Naše děti musí být chráněny před takovým druhem zvráceností.





Na ústupu se zeptejte: „Gulpe... Nezapomněl sis něco přát?“

Resident Evil

Když hra dosahuje vrcholu, Wesker uvolňuje Umbrellovu biologickou zbraň. Pomocí spiritismu provede nevděčný tyran obrovským drápem drsný pitevní experiment na sobě samém. Abyste zachránili svého kolegu, musíte získat klíč od cely z Weskerova těla, ale na které straně pokoje máte začít hledat?

Faktor násilí: 8

Legacy Of Kain

„Prosím, pomůžete mi, laskavý pane?“ šeptá mladé děvče přikované ke zdi vaší krypty, když se probudíte na zpáteční



„Pane, vy jste hulvát a nevychovanec. A upír.“

PŘEČTĚTE SI O TOM VŠECHNO

KAMPAŇ
ZA CENZURU
POČÍTAČOVÝCH HER



Pokud bychom věřili tisku, je překvapující, že si vůbec najdeme čas na hraní videoher. Když zrovna nekrademe, nezabíjíme, neposmíváme se nikomu a nerozsekáváme staré babičky na kotlety, učíme se, jak vše výše zmíněné dělat pomocí hromady nemorálních a zvrácených videoher, které nás změní na bláznivé psychopaty.

V nejnovějším případu tohoto druhu měly noviny jednoduše málo zpráv a hledaly senzace do titulků. Více překvapuje, že to byl samotný vydavatel *GTA*, firma BMG, kdo byl zodpovědný za to, že se jeho hra dostala na přední stránky. Celá aféra byla organizována na pokyn BMG neblaze proslulým Maxem Cliffordem, někdejším redaktorem novin přeměněným na odborníka v oblasti publicity, který si vydělává peníze tvorbou skandálů pro denní tisk. Noviny mají rády veřejné pobouření, zvláště když to prospěje jejich prodeji a vyplní jejich umouněné stránky hněvivými komentáři. A Clifford je uznáván jako expert na zmanipulování médií tak, aby dostala zprávy o něčem nebo někom podle toho, za co mu kdo zaplatí. Jak se říká: žádná publicita je špatná publicita.

Tento trik obhajoval Simon Butler, generální manažer BMG UK: „Publicita kolem *Grand Theft Auto* vyprovokovala

CELÁ AFÉRA BYLA ORGANIZOVÁNA NA POKYN BMG NEBLAZE PROSLULÝM MAXEM CLIFFORDEM, REDAKTOREM NOVIN PŘEMĚNĚNÝM NA ODBORNÍKA V OBLASTI PUBLICITY, KTERÝ SI VYDĚLÁVÁ PENÍZE VYTVÁŘENÍM SKANDÁLŮ.



[1] Příčinou polemiky o GTA byl spíše obsah než obrázky.

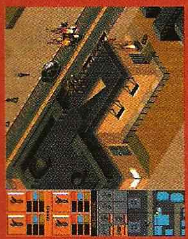
debatu o hodnocení a obsahu, a upozornila mnohem větší část veřejnosti na to, že hry mohou mít obsah určený pouze pro dospělé, a to je samo o sobě dobrá věc. Až do nynějška se mnoho lidí domnívalo, že hry jsou jenom pro děti.“

Třebaže BMG tvrdí, že její podvod byl úspěšný, mohl by se tento úskok obrátit proti hernímu průmyslu jako celku. V následných debatách v rozmanitých diskusních pořadech v TV a rádiích se rychle probudily staré argumenty pro zpřísnění cenzury našeho oblíbeného hobby a reakce veřejnosti podnítila k debatě dokonce dolní sněmovnu britského parlamentu. Dosud nikdy od doby skandálu proslaveného pod titulkem NINTENDO KILLED MY SON nebylo hraní zábavných videoher tak pomlouváno. Cliffordovo exposé jenom přidalo na síle další šokující zkoušce na konci minulého roku, kdy vydavatel softwaru SCI zvrátil rozhodnutí cenzorů zakázat jeho závodní hru *Carmageddon* pro PC. Hra byla kritizována v tisku kvůli svým úkolům (působení zmatku na silnicích a odměňování hráčů za přejíždění chodců). Byla vydána cenzurovaná verze pro věk od 18 let, se změnou krve z červené na zelenou, ale SCI prokázala, že usnesení BBFC (Britské rady pro cenzuru) bylo ovládáno ignorantskou senzacechtivostí. Tento čin byl pamětihodný: během 83 let bylo úspěšných pouze pět takových požadavků proti BBFC. Nedotklo se to příliš existujících vlastníků *Carmageddonu*, kteří potichu vrátili svoje kopie hry do necenzurovaného stavu natažením patche

Syndicate

Vším úkolem je zavraždit prominentního místního vládního úředníka, který odmítl úplatek. Naneštěstí, jediná příležitost se naskytne, když má otevřít nové nákupní centrum na veřejné oslavě. V unesené sanitce vaši čtyři agenti proklouznou přes bezpečnostní jednotky a zkouší snímač, který nedokáže tak podrobně ukázat, který civilista v anonymním davu je váš cíl. Je na čase použít zbraň...

Faktor násilí: 6





Hlášení po návratu z nákupu. Agent 4: „Ach, bylo to hrozné. Všechna ta příšerná moderní architektura, regály s kravatami, obchod s ponožkami...“

Grand Theft Auto

Je zde dvojřad kršnistů, prozpěvujících si cestou po chodníku. Váš předoucí motor se s řevem probudí. Žbluňk. Mlask.

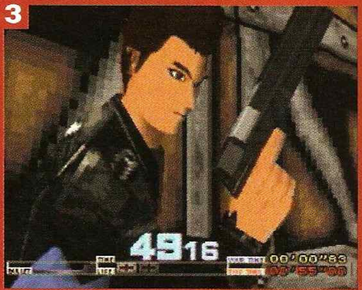


Teď mi řekne: „Vaším úkolem bylo najít vyhoběného kršnistu a PŘIVÉZT HO na letiště, hlupáku.„

NADŠENÝ AMERIKANISMUS HRY OPERATION WOLF A STEREOTYPNÍ STŘEDOVÝCHODNÍ TERORISTÉ BYLI MNOHEM DISKUTABILNĚJŠÍ NEŽ JEJÍ NOŽE A GRANÁTY.

1

2

3


[1] Střílení kachen v Pekle: legenda jménem Doom. [2] Wolfenstein se také dá v pohodě hrát: kdo by něco namítal proti střílení nacistů? A pak nemrtvých nacistických kyborgů? [3] Je velmi potěšen, že vás vidí v Time Crisis. Nabijte si pistoli!

DOOM. PROKLETÍ VŠECH DEBAT.

obsah *Dooma* a jeho důležitost pro úlohu násilí ve videohrách. PSM se domnívá, že jste takový článek četli už mnohokrát, my zde máme jiný záměr. Jaký je rozdíl mezi *Doomem* a střelnicí na pouti? Ne, vydržte. Střílení kovových kachen ze vzduchovky by mohlo vypadat neškodně pro všechny, kromě největších fundamentalistů mezi odpůrci lovu. Návrháři arkád vyčenichali velmi záhy příležitost a rychle vytvořili elektronické imitace. Obešly se bez divoké drůbeže a byly vybaveny atomovými bombami, letadly a protiletadlovým dělostřelectvem nebo dokonce ponorkami s torpédy a periskopem.

Stále nevidíte souvislost s *Doomem*? Tak jdeme dál. Další fází střílení na cíl ve videohrách byla *Operation Wolf*, první střílečka, která se inspirovala prakticky všemi filmy, jaké kdy Chuck Norris udělal. Měli jste těžký samopal a vašimi video-protivníky byly animované sprajty v podobě lidí. *Operation Wolf* byla jedna z prvních her, která vyvolala kritiku za to, že kazí neplnoleté hráče, třebaže její nadšený amerikanismus a stereotypní středovýchodní teroristé byli mnohem diskutabilnější než arsenál sestavený z nožů a granátů. (Časopis Future's Commodore Format uvedl tehdy do pohybu velkou kritiku svojí posměšnou recenzí s titulkem „Střílejte na hlavy s ručníkem, vyhrajete auto!“, který byl bohužel brán doslova.).

Operation Wolf byla později znovu oživena ve *Virtua Cop*. Zmínku si zaslouží i středně pokročilý *Rise Of The Triad*: podívaná na to, jak vaši protivníci padají a prosí o milost, nebo prostě vypadají zničeně, byla navržena dostatečně křiklavě, aby vás to lákalo nechat se vtáhnout do hry a být nemilosrdný.



[1] Takže Operation Wolf je špatná, ale skutečné bombardování Iráku je oprávněné? Čestně.

Wolfenstein 3D od id Software zaměnil Araby za nacisty, převzal komando z *Operation Wolf* a posadil ho do bludiště mapovaného základními texturami. Při pohledu nazpět je snadnější odhalit vilv *Dungeon Masteru*, jenže *W3D* vypadal ve své době velmi novátorsky. Někdo by se mohl hádat, že pod 3D grafikou a taktikou lákání a odstřelování nebylo více složitosti než v hracích mechanismech pro *Robotron*, *Berzerk*, *Gauntlet* nebo *Smash TV*. Ale střílení nekonečných zástupů robotů se stávalo mechanickým v okamžiku, kdy se hráč propracoval skrze řadu nekonečných úrovní a zjistil, že právě tak dobře mohl hrát celou dobu *Tetris*. *W3D* vás na druhé straně postavil před krvácející nepřátele a hromady mrtvých těl. Důsledky vašeho chování byly surově zobrazeny a ponechány jako připomínka. Je možné, že dokonce i id sama měla svědomí tížící myšlenky: Po několika prvních levelech se mnoho vašich nepřátel stane nelidskými kyborgy nebo zombijskými oběťmi fantastických pokusů, které hráč likviduje s o poznání chladnější hlavou.

A tak přicházíme k *Doomovi*, který se s tím už vůbec nepáral. Jste voják lapený v pekle, což znamená, že každé stvoření, které potkáte, je již po smrti nebo navždy prokleté, nebo nenapravitelně špatné a bez sebemenší naděje na spasení. Odstřelujte je bez výčitek svědomí.

cestě z pekla. Hrajete si s tlačítky, abyste zjistili, co ji může osvobodit, a najednou vidíte stříkat krev z jejího krku. Váš ukazatel zdraví se přímě- řeně plní. Nejen že nejste milí, ale nejste vůbec.

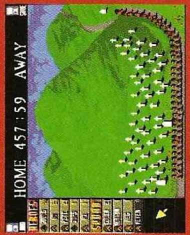
Faktor násilí: 9



Cannon Fodder

Vedete svoji skupinu přes jednu z vietnamských Cest purpurových srdcí, když tu náhle průzkumník vpředu uklouzne a napíchne se na otrávené bambusové kolíky. Není to grafika malíčkého sprajtu svíjejícího se na krvavých hrotech, co rozrušuje, jsou to spíše ty výkřiky agónie... Jediné, co můžete pro svého starého kamaráda udělat, je pozvednout zbraň.

Faktor násilí: 9

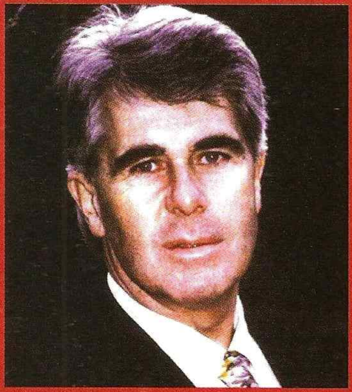



Důstojník zelenáč by řekl: „Typické, a já jsem se ho chtěl jenom zeptat, co znamenají ty lebky na mapě.“

HNĚV RODIČŮ NAD HRAMI PRODÁVANÝMI DĚTEM.

OBCHOD „OHEŇ A KREV" PRODÁVÁ PORNOHRY JEDENÁCTILETÝM.

Včera vyšlo... obsloužen



[1] Potřebujete skandál? Nemůžete se dočkat, až budete v nějaké aféře? Volejte Maxe Clifforda.

(neboli úpravy programu), který byl tajně distribuován přes internet...

Pro herní průmysl to bylo Pyrrhovo vítězství, které rychle podnítilo petici Hnutí za křesťanskou demokracii, tiskovou skupinu spoluzaloženou známým odpůrcem potratů lordem Altonem. Bojovníci Hnutí naléhali na britskou vládu, aby okamžitě stáhla hry obsahující násilí a sex, a dožadovali se také akce na kontrolu dostupnosti škodlivého materiálu na internetu. Skupina věří, že by bylo možné přesvědčit BBFC, aby skutečně zostřila cenzuru a zakázala násilné hry, dokonce ty, které byly schváleny jako vhodné pro věk od 18 let.

Problém, se kterým se střetáváme jako hráči, odpovědní dospělí a nadšenci pro poměrně novou a podnětnou zábavu, je tento: britský tisk si ve skutečnosti nepřeje debatu. Počet prodaných výtisků novin stoupá díky senzačním příběhům o korupci a skandálech, ne díky objektivitě a vyváženosti. Pokud bychom naproti tomu my zorganizovali vládní petici jménem všech čtenářů PSM (seznam by mohl obsahovat přes čtvrt milionu jmen), je šance, že se na předních stranách novin objeví titulek: „NOVÉ VIDEOHRY PROHLÁŠENY PŘEVÁŽNĚ ZA NEŠKODNÉ", tak malá, jako zaměřovací křížek odstřelovače.





[1] Nikdo by nemohl brát Carmageddon méně vážně než jeho vášniví fanoušci.

PROBLÉM, SE KTERÝM SE STŘETÁVÁME JAKO HRÁČI, ODPOVĚDNÍ DOSPĚLÍ A NADŠENCI VE VZTAHU K POMĚRNĚ NOVÉ A PODNĚTNÉ ZÁBAVĚ, JE TENTO: TISK SI VE SKUTEČNOSTI NEPŘEJE DEBATU.

Čvacht. Kvílení ruční brzdy, když se zadní konec dostal do smyku nad posledním tělem. Malá zpráva pro poučení dokonce potvrzuje, že jste hodně získali. Právě za ten masakr, opravdu.

Faktor násilí: 3



Tomb Raider 2

Lara Croftová loví tolik vzácných tygrů, kondorů a jiných chráněných druhů, že by i vévoda z Edinburghu zezelenal závistí. Pak spotřebuje tisíce nábojů na lidi všech národností (takže se nedá říct, že je rasistka) a kuchá jejich vnitřnosti, pokud jí zkříží cestu. Ale když vidí, jak se Marco Bartolo sám zapíchnul, je tím téměř dojata.

Faktor násilí: 4





Nerozumná otázka: „Jaké je číslo První pomoci?"

ROZHODNUTÍ JE NA NICH

Hra pro Playstation může být posuzována jedním ze dvou zmíněných způsobů. Je to nešikovný systém, ale jelikož se zatím žádná sněmovna neseznámila s koncepcí snowboardingu, nečekejte, že vaše názory budou prezentovány v poučené a inteligentní debatě. Aby ochránily své společné zájmy a sdílely informační zdroje, patří většina z herních společností v Evropě do organizace nazývané European Leisure Software



[1] **Vydavatelé jsou první, kdo cenzurují své výtvory.**

ELSPA A VSC

Publishers Association (ELSPA), která byla vytvořena v roce 1989.

Průmysl videoher nyní pracuje na principu autoregulace. Před téměř pěti lety, kdy se začalo zvedat znepokojení nad obsahem 16ti bitových titulů, ELSPA vybízela radu jménem Video Standarts Council k zavedení hodnotícího systému pro videohry: VSC souhlasila, že po poradě s organizacemi pro péči o děti vytvoří sbírku pravidel pro členy ELSPA. Výsledkem byl modrý rámeček se zaškrtávacími značkami, který vidíte na obalu dnešních videoher, zamýšlený jako označení vhodnosti námětu hry. Jakmile byl zaveden, VAR (neboli systém dobrovolného hodnocení přiměřenosti věku), získal podporu od vlády, která již dříve uvažovala o zpřísnění legislativy a okamžitých zákazech.

Hodnotící systém nemá žádný právní základ a slouží pouze jako vodítko pro posouzení námětu a slušnosti a zejména pro informování rodičů vybírajících hry.









Vydavatelé dobrovolně předkládají své hry k prověřovacímu procesu, řízenému VSC, který zkoumá po spoustu dnů obsah hry a odsouhlasí vhodnost pro určitý věk. Všimněte si také, že tato sbírka doporučení je pouze něco, co ELSPA ujednala jako součást své členské dohody. Pro softwarový dům není povinné vstoupit nejprve do ELSPA.

ELSPA právě vydala vysvětlující leták nazvaný Průvodce rodičů počítačovými a video hrami, který je nyní volně dostupný ve většině hlavních obchodů s hrami. Další informace o ELSPA si můžete prolistovat na komplexní webové stránce na *http://www.elspa.com.*

Možná, že znáte i z našich kin nebo videokazet znak s číslem v kroužku. Tento znak je dílem již zmíněné BBFC (Britský úřad pro klasifikaci filmů). Každý pochopí, že číselná hodnota uvádí nejnižší přístupnost.

TENTO SYSTÉM NEMÁ ŽÁDNÝ PRÁVNÍ ZÁKLAD A SLOUŽÍ HLAVNĚ JAKO VODÍTKO PRO RODIČE VYBÍRAJÍCÍ HRU. VYDAVATELÉ DOBROVOLNĚ PŘEDKLÁDAJÍ SVÉ HRY KE KONTROLE.

KONTROVERZNÍ STŘÍLEČKA

Postal byla deníkem The Sunday Times označena za světově nejnásilnější počítačovou hru. Musela proto podstoupit několik změn, aby ji bylo možné v Británii vydat. Je to nechutné překroucení filmu Falling Down Michaela Douglase ve stylu Syndicate. Vaším úkolem je jednoduše odstřelovat různé policisty, speciální jednotky a nevinné civilisty a sbírat přitom munici. Zde je příklad toho, co bylo vystřiženo na přání BBFC z anglické verze:

- Výkřiky a prosby žen
- Level 76 Thrombones Marcing Band
- Závěrečná sekvence
- Možnost sebevraždy (můžete se sebou skoncovat ve stylu Kurta Cobaina)
- Možnost popravy
- Obrazovka ESRB (varování amerického ekvivalentu ELSPA pro hodnocení vhodnosti hry)



Postal: druh nechutné paranoidní fantasy, která straší děti po nocích.



KAŽDÝ TITUL, KTERÝ ODHALUJE LIDSKOU SEXUÁLNÍ AKTIVITU ČI HRUBÉ NÁSILÍ PROTI LIDEM NEBO ZVÍŘATŮM, NEMŮŽE BÝT V BRITÁNII OHODNOCEN SAMOTNÝM VSC, ALE MUSÍ PROJÍT I HODNOCENÍM BBFC.

2



1



[1] Zatímco některé násilí je zjevně zaměřeno na (a omezeno na) zapůsobení na mladé teenagery, jiní návrháři se stále domáhají realismu. Z her jako *Duke Nukem* a *Quake 2* [2] běhal BBFC mráz po zádech.

BRITSKÝ ÚŘAD PRO KLASIFIKACI FILMŮ

Osmnáctka v kroužku obvykle znamená, že následující film by nemusel být taková nuda.

Organizace hraje roli také při klasifikaci těch nejkontroverznějších videoher, jaké jste kdy hráli. Každý titul, který líčí lidskou sexuální aktivitu nebo hrubé násilí proti lidem či zvířatům, nemůže být hodnocen samotnou VSC a musí mít, alespoň v Británii, hodnocení BBFC, aby vyhovoval tamějšímu zákonu o videonahrávkách z roku 1985. Tyto předpisy byly zavedeny v období zděšení nad „video-nechutnostmi" a vaše Playstation není sice videorekordér, nicméně je to elektronické zařízení, schopné vytvářet realistické obrázky na domácím televizoru, a je proto posuzováno podobným způsobem. Podle britského práva by měla být každá hra zkontrolována BBFC a může být uvolněna pro širokou veřejnost, jen pokud obdrží certifikát.

Na rozdíl od VSC, má BBFC možnost vydání hry zcela zamítnout. To se však stane jen zřídka, jelikož třeba hry jako *Mortal Kombat* a *Quake* byly schváleny jako vhodné pro věk 15 nebo 18 let, ale v několika případech organizace uplatnila svoje právo navrhnout možné změny nebo okamžité střihy. Pokud by softwarový dům nedbal doporučení, může mu být odepřena potřebná klasifikace.

V průmyslových kruzích roste pocit znepokojení nad BBFC. Zpočátku trvalo skrutátorům organizace měsíce, než vydali rozhodnutí o jednotlivém titulu: to není příliš dobré, když vaše netrpělivé publikum hráčů nedočkavě pročítá další omluvnou povánoční recenci. Za druhé, existence dvou různých systémů hodnocení může zákazníky zmást. Hodnocení BBFC 15 by mohlo být v některých případech více omezující a méně prozrazující než VSC 15.

Nakonec, autoregulace je mnohem účinnější než BBFC. Když nakladatelé nemohou vydat určité hry, protože předpokládají, že je prodejny nevezmou; když softwarový dům odmítne riskovat z obavy před rozčilenými investory; když samotní vývojáři omezí svoji představivost a obejdou potenciálně riskantní náměty, pak cenzor nepochybně zvítězí. A počkat, nebyla to samotná Sony, kdo cenzuroval jakýsi pochybný vtípek v *FFVII*?

Malá poznámka pro české čtenáře: Jak asi tušíte, u nás žádní cenzorové tam nahoře nesedí, takže žádná omezení pro obsah hry, kromě zákonných, neexistují. Domníváme se však, že je poučné a zajímavé seznámit se s tím, jak to vypadá v zahraničí. Nakonec, spousta evropských norem bude platit i pro Českou republiku, pokud se jí někdy podaří vstoupit do EU. Ještě dodejme, že někteří novináři a činovníci i v naší zemi už vystoupili s poměrně ostrými útoky vedenými proti hrám. Vzpomeňme např. dnes již legendární článek namířený proti hrám v Mladé frontě DNES.

15 Suitable only for persons of 15 years and over

Not to be supplied to any person below that age

1



2



[1] Li Long z japonské Soul Edge, jehož nunčaky [2] byly pro Soul Blade jemně cenzurovány. Tím se zabránilo zániku západní civilizace.

BOŘENÍ MÝTŮ

NÁSILNÉ VIDEOHRY VYVOLÁVAJÍ NÁSILNÉ CHOVÁNÍ

Slova Joea Liebermana, amerického senátora za Connecticut: „Lidé, kteří hrají násilné videohry, budou mít pravděpodobně tendenci být většími násilníky." Všimněte si výrazu pravděpodobně. Tento pohled je společný mnoha znepokojeným nezasvěcencům, ale skutečný recept na vrácení důvěry prostě neexistuje. Během let bylo provedeno mnoho výzkumů, týkajících se možného vedlejšího účinku obrazů ukazujících násilí, a v tomto roce byly zveřejněny dvě britské zprávy o těchto výzkumech. Jednu z těchto zpráv si vyžádal soud po smrti Jamese Bulgera, jehož mladiství vrazi řekli, že byli ovlivněni filmem Dětská hra 3. Dvouleté zkoumání, provedené psychology z Birminghamské univerzity, selhalo ve snaze najít jakékoli přesvědčivé spojení mezi násilím na obrazovce a násilným chováním. Místo toho výzkum odhalil, že ti, kdo pocházejí ze sociálně chudých vrstev a zažili násilí v rodině, a ti, u kterých se již vyvinuly zločinecké sklony, tíhnou mnohem více k násilným filmům a hercům jako Schwarzenegger nebo Van Damme.

Závěrem je, že předchozí násilí v rodině a pohoršivé chování jsou nezbytnými předpoklady pro rozvoj takové osobnosti, která pak dává významně přednost násilným akčním filmům a jejich hercům, říká zpráva.

Spoluautoři Dr. Kevin Browne a Dr. Amanda Pennellová přišli s domněnkou, že filmové postavy, u kterých se používání hrubého násilí jeví jako pozitivní a úspěšné, by nemusely být nejlepšími hereckými idoly pro ty, kteří jsou náchylnější ke zločinu (zajímavý bod, který by se mohl uplatnit i u her), ale nemohli najít žádný náznak, že násilí na obrázku podněcuje skutečné násilí. A přestože případy napodobování chování jsou známy (jedním z rozrušujících exponátů v muzeu Scotland Yardu je podomácku vyrobená rukavice Freddieho Kruegera), neexistuje žádný spolehlivý důkaz, že takové aktivity byly něčím jiným než extrémním případem.

1


2

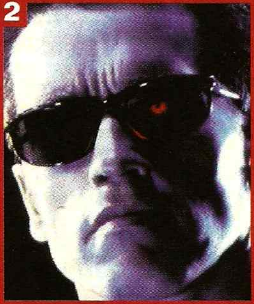

[1] Všechna ta nevinná děcka v jaguářích maskách, metající na ulici salta vzad, má na svědomí T2. [2] Bez představivosti je GTA asi tak stejně násilná jako Lemmings.



Mnohem působivější závěry byly zveřejněny v lednu po výzkumu na ostrově Svaté Heleny, britské kolonii v Jižním Atlantiku, kde byla zavedena televize teprve před třemi lety. Při sledováním chování dětí, které byly najednou vystaveny ošklivostem z CNN a EastEnders, nenalezli výzkumníci žádné známky napodobování násilí nebo změny chování. Jak uvedla ředitelka místní školy Susan O'Beyová: „Určitě jsme nezaznamenali žádné nepříznivé změny v chování dětí s výjimkou toho, že pokud jde o sport, jsou snad více soutěživí." Profesor Tony Charlton zdůraznil důležitou úlohu rodičů v jeho výzkumu na Svaté Heleně. Rodiče se zajímali o to, na co se děti dívají, a pak s nimi o pořadech diskutovali... Stálost a společný zájem o to, co je v televizi, měla silný pozitivní vliv na chování.

Nemá však hraní videoher větší vliv než sledování televi-

1


2


[1] Pokud jde o Van Damma, je slovo herec trochu nadsázkou. [2] Tenhle se také moc nepovedl, ale co, děti ho mají rády.

VÝZKUM HOME OFFICE ZJISTIL, ŽE I KDYŽ JE ZNÁMO KOPÍROVÁNÍ CHOVÁNÍ, NEEXISTUJE ŽÁDNÝ PEVNÝ DŮKAZ, KTERÝ BY POTVRDIL, ŽE TAKOVÁ ČINNOST JE NĚCO JINÉHO NEŽ ZCELA EXTRÉMNÍ PŘÍPAD.





[1] Technologie umožňující realističnost: Metal Gear a její pokračování na PC [2].

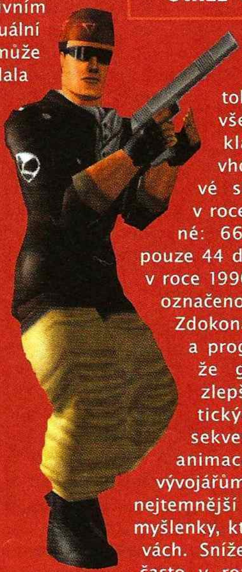
DOSTALI BYSTE SE DO POTÍŽÍ, KDYBYSTE PROHLÁSILI, ŽE VAŘENÍ JE POUZE ZÁLIBA ŽEN. AVŠAK VIDEOHRY JSOU STÁLE CHÁPÁNY JAKO EXKLUZIVNÍ ZÁBAVA DĚTÍ.

ze? Neznamená potřeba větší interakce hlubší zážitek než pasivní sledování Arnolda v akci? I když se zdá, že děti napodobují to, co viděly na obrazovce, je dlouhodobý negativní účinek diskutabilní.

Po hraní nepociťují děti nutně hněv; cítí se pouze plny energie. Rodič, který nerozumí videohrám nebo jejich přitažlivosti, a vidí, jak se jeho potomek stal najednou hyperaktivním a energickým po troše virtuální hromadné destrukce, se může domnívat, že ho hra udělala agresivnějším. To skutečně nedokazuje, že tato zvláštní záliba je více protispolečenská než hra na schovávanou, nebo třeba obzvláště krutá hra, jako je stolní fotbal.

Takže je-li tu jedna oblast, ve které se výzkumy shodují, je to ta, že většina takových případů zločinnosti spočívá ve špatné rodičovské výchově a pochopitelně špatném zacházení s dětmi, ztrátě komunikace a nestabilním sociálním zázemí, chudobě a deprivaci. Obviňování *Terminátora* nebo hry *Tekken* ze zločinnosti v naší společnosti je nejlepší příklad primitivního politického hledání obětního beránka, vyhýbající se skutečným problémům, do kterých je třeba se pustit. Je to snad proto, že politici milují velké skandály jako *GTA*, protože jim to dává příležitost vystoupit na veřejnosti a odsoudit něco, co sami nikdy neviděli nebo nezkusili? Požadování cenzury pro ochranu našich dětí je levný a účinný způsob jak vyhrát volby, a mnohem jednodušší než opravdová snaha o odstranění skutečných problémů.

VIDEOHRY OBSAHUJÍ STÁLE VÍCE NÁSILÍ



Zase špatně. Čísla zveřejněná VSC v lednu tohoto roku ukazují, že 65 % všech her předložených ke klasifikaci bylo shledáno vhodnými pro všechny věkové skupiny. Toto číslo bylo v roce 1996 překvapivě podobné: 66%. Z 547 titulů přešlo pouze 44 do BBFC, stejný počet jako v roce 1996, a z těch bylo pouze 16 označeno jako vhodné až od 18 let. Zdokonalování v oblasti hardwaru a programování jistě znamená, že grafické technologie se zlepší při vykreslování realistických prostředí. Filmové sekvence a renderovaná CGI animace umožnila některým vývojářům velmi snadno realizovat nejtemnější a nejvíce znepokojující myšlenky, které se líhnou v jejich hlavách. Snížení úrovně násilí je však často v rozporu s citlivým herním principem. *Time Crisis* by byla pramálo hratelná, pokud by šli bossové ke dnu pod hydrostatickým nárazem jedné střely nebo kdyby jejich pomahači stáli půl hodiny vyjeveně kolem vás a čekali, až se zase dáte do pořádku.



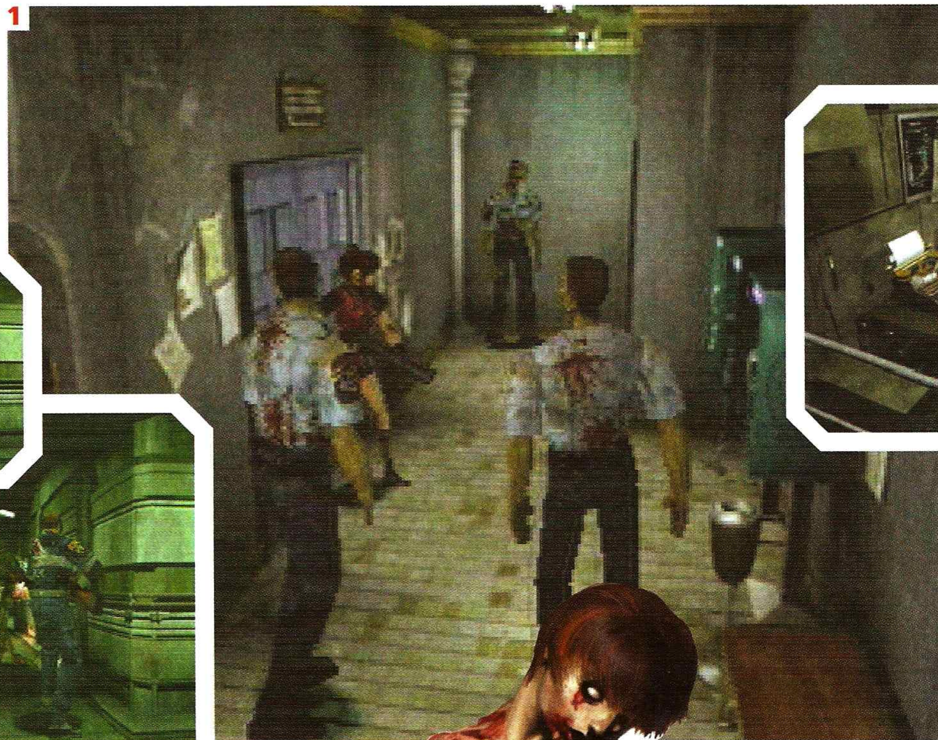
[1] Je smyslem systému hodnocení podle věku potvrzení, že máme také videohry pro dospělé, nebo jen redukce všeho na úroveň virtuální Barbie?

VIDEOHRY JSOU JEN PRO DĚTI

Vypadali byste hloupě a ignorantsky, kdybyste popisovali fotbal jako něco, co hrají jen děti ve škole. Dostali byste se do potíží, pokud byste prohlásili, že vaření je pouze záliba žen. Avšak videohry jsou stále chápány jako exkluzivní zábava dětí.

Jako čtenáři našeho pokorného časopisu je vám pravděpodobně něco mezi deseti a čtyřiceti lety. Možná jste i starší. Vyrůstali jste s videohrami, a ony vyrůstaly s vámi. Ale jak ukázal skandál kolem *GTA*, ve veřejnosti přežívá představa, že hraní videoher je něco, co jejich děti dělají tajně a bez dozoru ve svém pokojíku. Čím dříve rozptýlíme tento malý mýtus, tím snadnější bude uspořádat opravdovou debatu.

[1] Když vkročíte do dveří a na druhé straně čihají zombie, měli byste si být zatraceně jistí svojí perfektní otočkou a střeleckou technikou. [2] Leon a Ada ukládají hru. [3] Nezapomeňte prozkoumat sebrané předměty. [4,5] A jejda! Pokusné rostliny.

1


2


3


5


4


18

Resident Evil 2



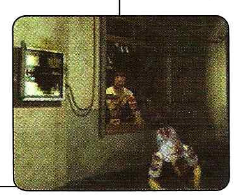
Může snad být jedna z dosud největších adventur na Playstation vylepšena? A co takhle udělat ji dvakrát větší a přidat víc kaluží krve? To by šlo.

Představte si město zaplavené zombíky, chodícími mrtvolami, které si pochutnávají na ještě teplých lidských tělech. Město, kde nezůstal naživu jediný policajt, město skoro v troskách. Nabouraná auta blokují ulice a plameny olizují rozpadající se stavby. Představte si, že jste jeden ze dvou lidí, kteří ve městě přežili, a že si musíte probojovat cestu ven. Jak se píše na krabici *Residend Evil 2*: Vítejte ve světe hrůzy.

Ve hře si můžete vybrat jednu za dvou postav, buďto policejního nováčka Leona, anebo Claire, ehm, výřečnou moderní ženu (takhle je aspoň popisována v příručce), která hledá svého bratra. Akce je sledována z pohledu třetí osoby, kde vidíte ovládanou postavu, a je to v podstatě starodávná adventura s hledáním zamknutých dveří, nacházením klíčů, otevíráním zamknutých dveří, a je okořeněná několika podivnými nestvůrami. Může to znít trochu nezajímavě. Avšak opak je pravdou, *Residend Evil 2* je absolutně fantastická.

Atmosféra je stejná jako v nejlepších hororových filmech. Vhodné úhly kamery vyvolávají pocit klaustrofobie.

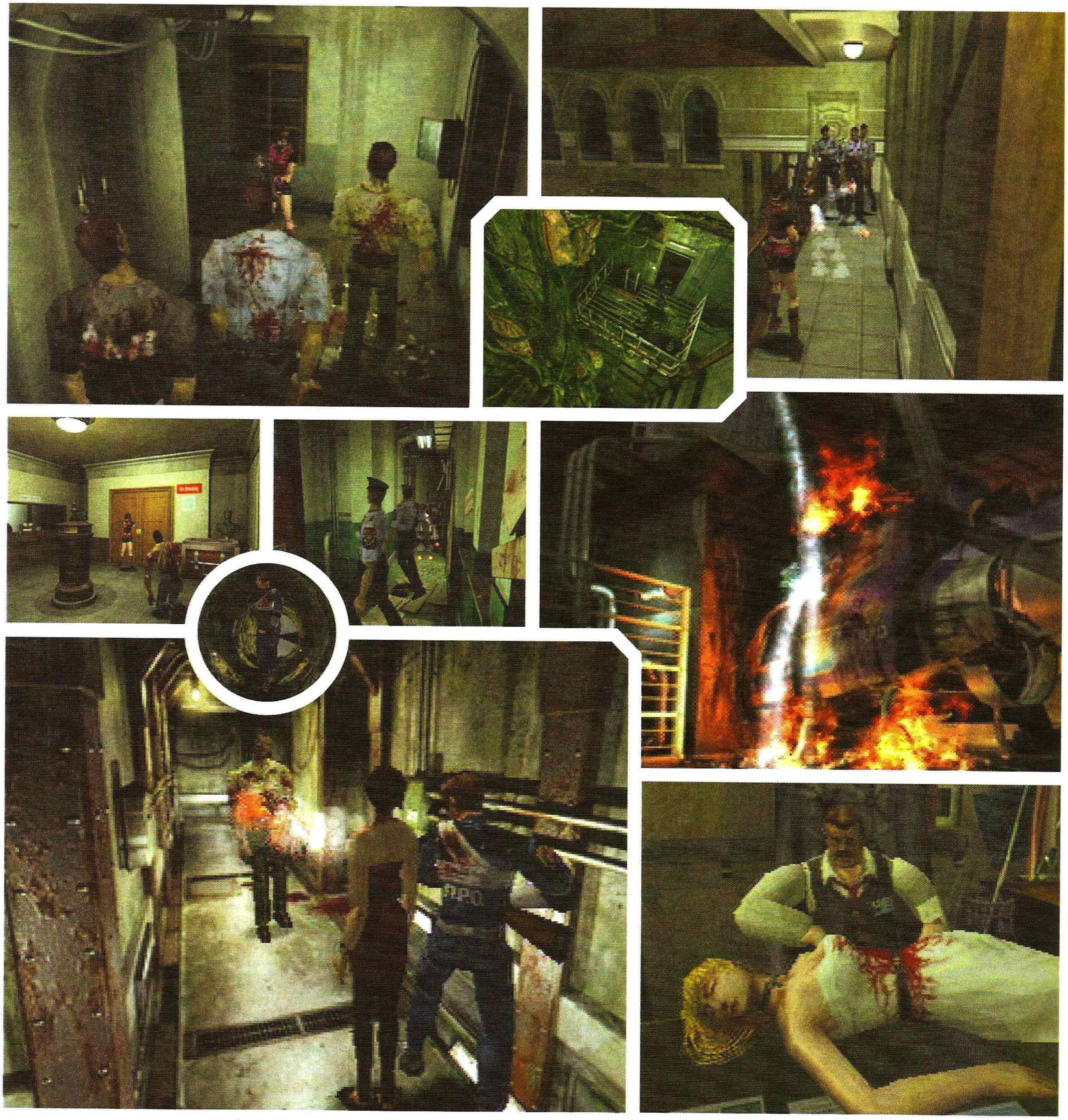




Má senzační, dobře udělanou atmosféru, které je na stejné úrovni jako v těch nejlepších hororových filmech. Šikovně volené úhly kamery vyvolávají v hráči pocit klaustrofobie a paranoie, **nečekané události vás paralyzují strachem a celá hra je doprovázena příšernými kalužemi krve,** zombíky pojídajícími těla, ohyzdnými nestvůrami s nezvykle uloženými tělesnými orgány, podivnými

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | DOLBY SURROUND

■ VÝROBCE:	Capcom	■ DISTRIBUTOR:	Virgin
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
		■ STYL:	3D adventura



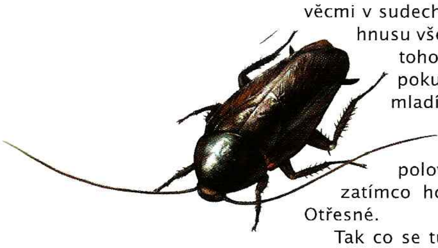
Jak vidíte, Resident Evil 2 je na pohled úplně omračující hra. Neustále temná atmosféra proniká každým koutem a nenechá vás na pochybách, že jste uvnitř děsivého světa, kde je uchování vašeho duševního zdraví ohroženo stejně jako toho fyzického. Snad nejvíce zneklidňující věcí je množství zombií, civilistů a policistů, které zabydluje hru. Je zapotřebí několika výstřelů z ničeho méně výkonného než granátometu, abyste je jednou provždy poslali do pekel. Šetření municí se tak stává opravdovým problémem. Když vám dojdou zásoby [a to se jistě stane], budete muset rychle zvládnout jinou nezbytnou dovednost pro přežití: umění zdrhat a uskakovat. Zkuste jen při hraní nekřičet příliš nahlas — sousedé by mohli zavolat policii.

PlayTest

Intro



Brakový horor! Pojďme si nalít čistého vína. Obsah Resident Evil 2 se nijak zvlášť neliší od originálu. Ale proč měnit dobrou věc? Takže, když dojde k nehodě, ti dva vylezou z auta každý na jiné straně. Od tohoto okamžiku nabírají jejich příhody docela jiné obrátky.



věcmi v sudech a spoustou páchnoucího ďábelského hnusu všeho druhu. Vzhledem k čtenářské obci tohoto časopisu jsme nuceni upozornit, že pokud jste a) choulostiví, nebo b) příliš mladí, pak *Resident Evil 2* neochutnávejte. Přivolá vám děsivé sny. Hlavně ten kousek, kde rozstřelíte zombii na poloviny a spodní část pokračuje v chůzi, zatímco horní půlka se plazí směrem k vám. Otřesné.

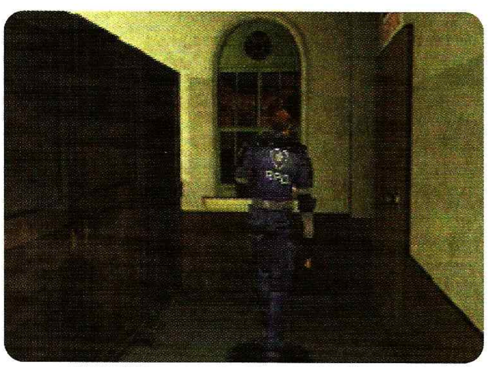
Tak co se tu vlastně děje? Hra začíná, jakmile si vyberete postavu, za kterou chcete hrát. Ocitáte se na ulicích Raccoon City, kde je spousta zombií. Ozbrojeni pouze nožem a malou pistolí s velmi omezeným počtem nábojů, musíte bojovat (nebo spíše utíkat) cestou přes houfy skvěle animovaných a opravdu děsivých příšer, než se dostanete do zdánlivého bezpečí policejní stanice. Všechno však jde od špatného k ještě horšímu. Policejní stanice, kterou jste objevili, byla úplně zničena. S narůstajícím rozrušením začnete sbírat klíče k tomuto pochmurnému příběhu zombifikace Raccoon City. Příběhu, který vám nebudeme prozrazovat. Už s poněkud větším klidem sbíráte také náhradní munici a lepší výzbroj, která vám pomůže ve vašem pátrání. Po cestě je několik ukládacích míst (vtip-

_RE2_ je zaplněna krvavými zrůdami, věcmi v sudech a všemi druhy páchnoucího ďábelského hnusu.

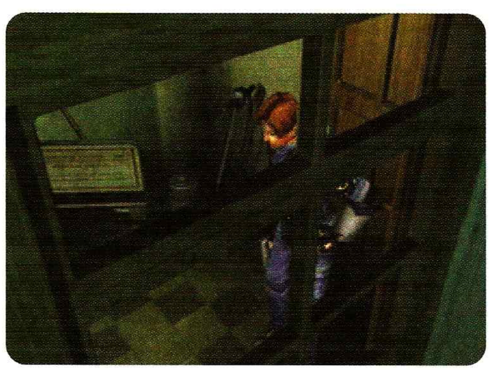


Příběhy ze záhrobí

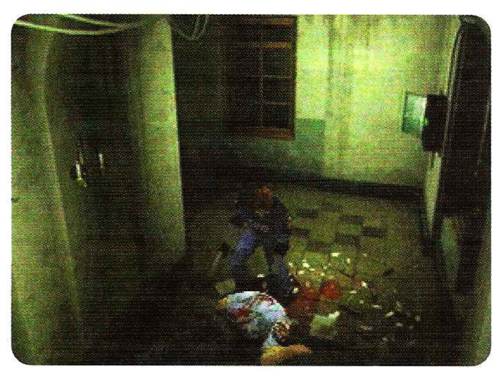
***Resident Evil 2* vyniká strašidelnou atmosférou. Zde je jeden z příkladů metody navození strachu.**



[1] Jste na policejní stanici. Co je to tam v okně? Raději to prozkoumejte.



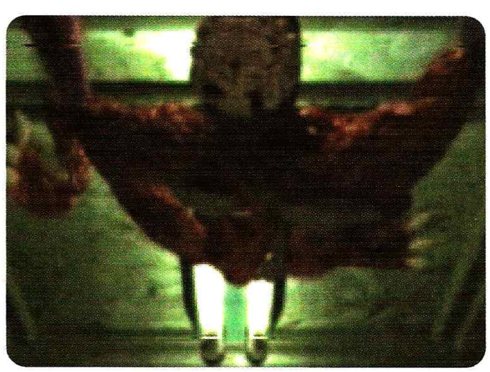
[2] Projděte dveřmi. Nemůžete nic vidět, ale můžete slyšet neustálé kap-kap-kap.



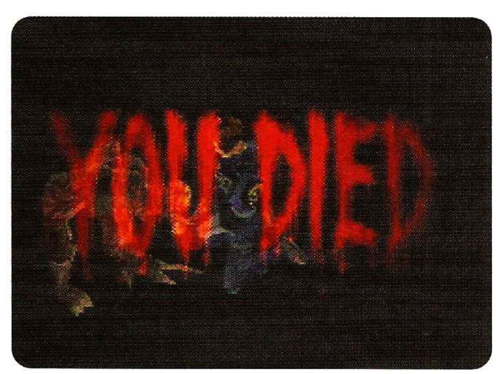
[3] Za rohem je bezhlavé tělo. Bože! Dávejte pozor.



[4] Dále v chodbě je louže z krve, která je zdrojem nepříjemného zvuku kapek.



[5] Přistupte trochu blíž. Dobrotivý pane, je to na stropě a je to... Áááh! Ááááááááh! Áááááááááhhhhh!



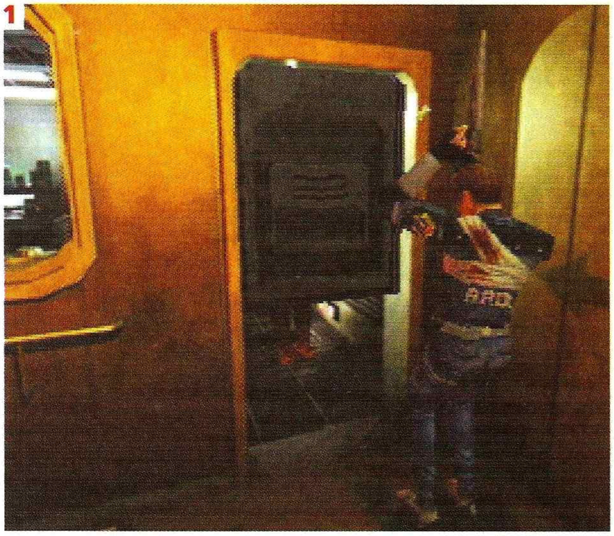
6] Hm, byla smrt vysvobozením nebo to zkusím znovu?

Resident Evil 2

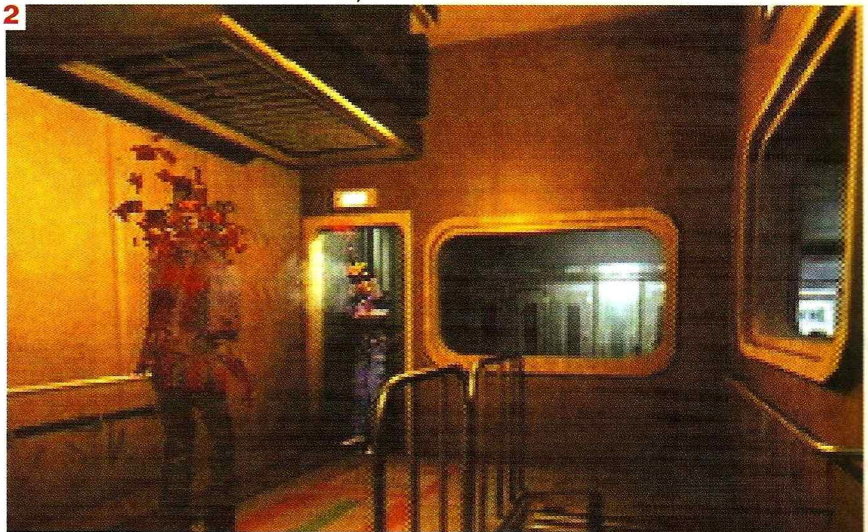


Renderované úvodní sekvence ukazují dva hlavní hrdiny, Leona a Claire, přijíždějící do nepříliš přívětivého Raccoon City v policejním autě. Resident Evil 2 umožňuje hrát role obou postav a prožít tak obě strany příběhu. Hraní obou rolí zvyšuje životnost hry.

1

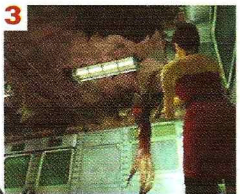


2





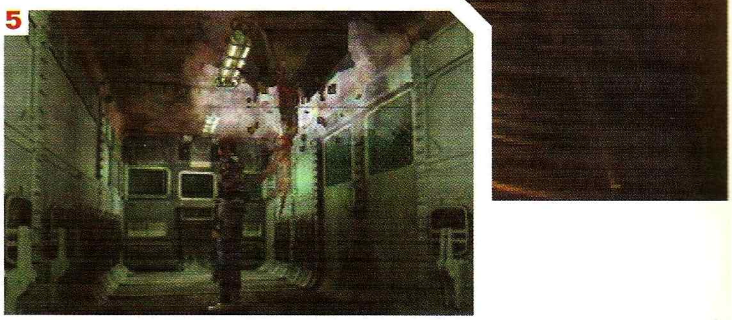
3



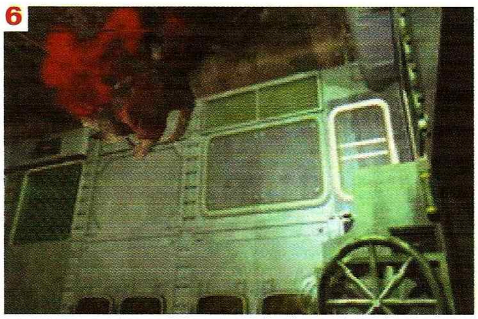
4



5



6



[1] Směrem ke konci hry [jako Leon] získáte super magnum. [2] Tohle může klidně ustřelit lidskou hlavu. Nebo i hlavu zombíka. [3-6] Další klasický hororový moment: jste uvěznění v kabině lanovky a slyšíte údery na střechu. Pak se něco pokouší střechu otevřít, jako kočka chtivá sardinek. Nemůžete utéct ani se schovat.

ně maskovaných jako psací stroje), která můžete použít za předpokladu, že jste získali aktivátor (neboli barvící pásku do psacího stroje, jak jsou tyto nazývány ve hře).

Každý, kdo hrál původní titul (který měl podobnou zápletku, odehrávající se na panském sídle), bude už dobře obeznámen s ovládáním *RE2*. Vaše postava může chodit, běhat, střílet a sbírat věci. Kromě toho můžete odtlačit některé věci stranou a vyšplhat na ně. Významný rozdíl je v mnohem větším počtu příšer, které se nyní mohou na obrazovce objevit kdykoli a zmenšit tak vaše šance na přežití. Také doba natahování mezi jednotlivými scénami je mnohem kratší.

Je zde mnoho hádanek, jejichž vyřešení vám pomůže pokračovat ve vašem pátrání, ale většinou nejsou příliš náročné a nevyžadují moc uvažování. Slouží spíše jako zápletka, napomáhající pokračování příběhu. *RE2* je ve skutečnosti více podobná filmu ►

Nyní se na obrazovce může kdykoli objevit mnohem větší počet příšer a zmenšit tak vaše šance na přežití.

Kdy to všechno skončí?

Resident Evil 2 byla v Americe i Japonsku velmi úspěšná. Opravdu tak moc, že již existují strategické příručky, komiksy, povídky a akční postavičky. Dozvěděli jsme se také o přípravě filmu podle této hry. Což je trochu ironické, když uvážíte, že hry Resident Evil byly jasně založeny na filmech George Romera Noc oživlých mrtvol a Úsvit mrtvých. Počkáme si, co z toho bude. Nakonec, nemůže to být horší než filmy Mortal Kombat. Nebo snad ano?

RESIDENT EVIL 2



než jiné hry na Playstation. Od úhlů kamery až po infarktovou akci, od interakce mezi postavami po složitou zápletku a uspokojivý soundtrack, je to hluboký zážitek, který je stejně filmovou podívanou jako hraním videohry.

Když dohrajete hru s jednou postavou, zahrajte si ji znovu s druhou. Obě postavy mají svůj vlastní příběh a zkoumají trochu jiná místa Raccoon City, třebaže jádro děje a prostředí zůstává pro obě stejné. Jedním z chytrých tahů je to, že akce jedné postavy ovlivní příběh pro postavu další. Například pokud Leon sebere kulomet, nenajde ho už Claire, když se sem později dostane.

Kromě obou hlavních hrdinů je tu celá řada pomocných postav - dalších přeživších, kteří poskytují důležité informace nebo pomáhají v pátrání.

Infarktová akce, interakce mezi postavami, složitá zápletka a uspokojivý soundtrack. *RE2* je hluboký zážitek.

1



2



[1] Neřekneme vám, co to je. Musíte to zjistit sami. [2] Ta věc právě prorazila střešní okno a zdá se, že by vám ráda ohryzala nohu. Je čas sáhnout po zbrani.

Reklamní drasťák George Romera









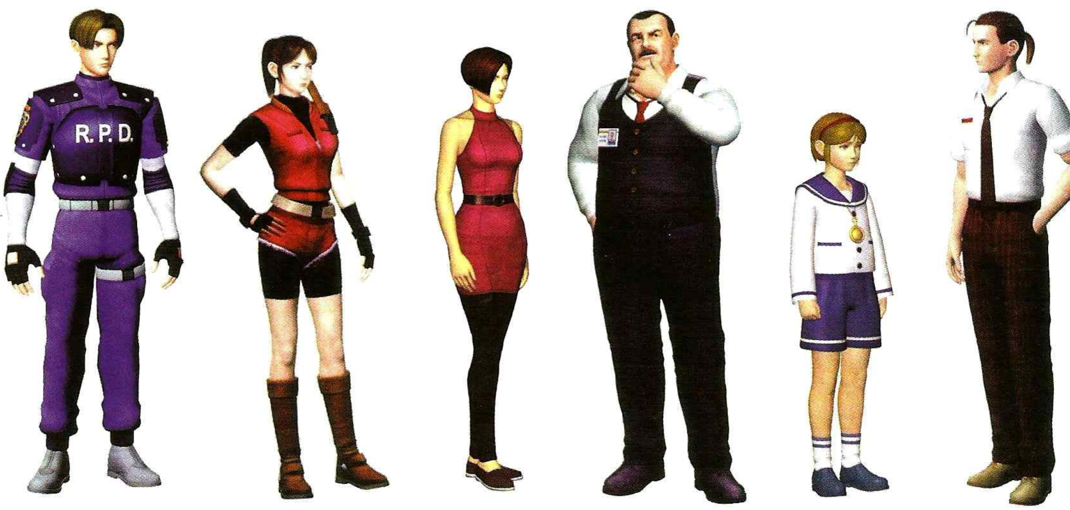


Spousta lidí si všimla, že Resident Evil vděčí za mnohé klasickým zombie filmům George Romera (to je on, vlevo nahoře), takže je zvlášť dobrá zpráva slyšet, že se Capcom, japonský vývojář, rozhodl uznat svůj dluh vůči mistru hororů a požádal ho o režírování reklamy pro hru. Za ohromující sumu 1,2 milionu liber byla reklama natočena během dvou dnů a vystupují v ní Leon a Claire běžící přes Racoon City a pronásledovaní hordami zombie-policajtů. Reklama byla uvedena v japonské TV, ale bohužel je tak krvavá, že je nepravděpodobné, aby prošla přes evropské cenzory. Nemalou zásluhu na tom mají neuvěřitelně hnusné masky.

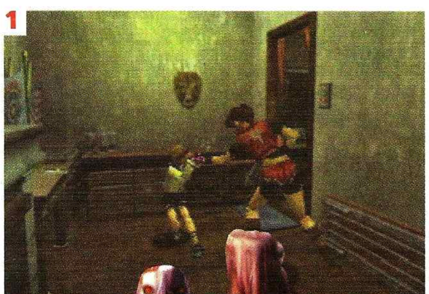
Resident Evil 2

Přežili...

Z tisícového města přežila pouze hrstka lidí.
LEON je policejní nováček a jedna ze dvou plně ovladatelných postav. Myslí si, že míří do práce na obyčejný první pracovní den, zachraňovat kočky a pokutovat příliš spěchající motoristy. Zažije však drsné probuzení.
CLAIRE je další hratelnou postavou. Jede do Raccoon City hledat svého bratra, který je členem elitního policejního úderného týmu S.T.A.R.S a jednou z postav původní hry.
ADA také hledá nějakého přítele. Byl to vědec, pracující v Raccoon City na tajném projektu, a nyní zmizel.
BRIAN je náčelník policie a člověk, který ví příliš mnoho.
SHERRY se jednoduše ztratila a hledá své rodiče. Claire jí má pomoci v útěku.
BEN je cynický novinář s vážnými poruchami trávení.



LEON | CLAIRE | ADA | BRIAN | SHERRY | BEN





[1] Sherry si musí dát velký pozor, než bude v této noční můře někomu důvěřovat. Chudinka malá. [2, 3] Některé metody likvidace zombíků jsou účinnější, jiné méně.





Zejména dvě z nich, lásku hledající Ada (pro Leona) a malá holčička Sherry (pro Claire), mají také další funkci. V některých místech můžete tyto dvě postavy opravdu ovládat, když je hlavní postava vyřazena z boje nebo jinak neschopná, což je velmi vítaná změna.

Je tu také pár tajných míst, většinou ve formě nových místností, které lze prozkoumat. Skrývají náhradní munici nebo jiné užitečné věci, které nejsou podstatné pro dokončení hry. Zdá se, že je zde také skrytá postava, ke které se můžete dostat, pokud dokončíte hru rychle a dobře (a samozřejmě ne v režimu Easy). I když se dá hře vytknout, že nevydrží příliš dlouho (odhadováno asi na 10 až 15 hodin pro dokončení obou postav při prvním hraní), stojí za to zahrát si ji znovu, zejména když se ji snažíte dokončit lépe a rychleji.

Resident Evil 2 voní kvalitou. Vysoko převyšuje většinu adventur pro Playstation a zaujímá místo po boku *Tomb Raidera* svým absolutním smyslem pro zápletku. Je děsivým holdem hororovým filmům, který vás vtáhne do temného a cynického světa a vyplivne vás teprve tehdy, když porazíte svůj vlastní strach (...a samozřejmě také velkou příšeru na konci). Kupte si tuto hru a vychutnejte vzrušující herní zážitek, při kterém se budete potit strachy a křičet ze spaní.

Alternativy...

Tomb Raider 2	10/10
Resident Evil 2	9/10
Resident Evil	9/10
Resident Evil: Director's Cut	8/10
Alone In The Dark 2	8/10

VERDIKT

GRAFIKA:	přesvědčivý svět 9	HRATELNOST:	trochu kolísavá 8
ZVUK:	děsivý 9	PROVEDENÍ:	nádherně strašidelné 10
ŽIVOTNOST:	snese opakovanou hru 7	ORIGINALITA:	stále sama sebou 10

Klasická hra, která je v každém směru shodná se svým vynikajícím předchůdcem. Není to nejdelší hra na světě, ale o to více to vynahrazuje svojí kvalitou.

9 z deseti







[1-3] Kromě obvyklých nestvůr z říše fantasy, jako jsou orkové, nesmrtelní kostlivci, otravní skřeti atd., připravil Deathtrap Dungeon pro vaše neohrožené hrdiny na porážku také mnohem větší (a mnohem odpornější) příšery. Pokud jste si mysleli, že T-Rex v Tomb Raiderovi byl dost tvrdý, tak to jste ještě nic neviděli.

Deathtrap Dungeon

Eidos Interactive **vás srdečně zve** na návštěvu do nejtemnějšího a **nejnebezpečnějšího dungeonu,** jaký byl kdy vytvořen...





[1] Trocha destruktivní magie pro vyrovnání šancí. [2, 3] Tento podivný napůl škorpión a napůl dinosaurus je hrozně šeredný.



Deathtrap Dungeon patří tyranskému baronu Sukumvitovi, který vládne železnou pěstí městu Fang. Vytvořil tento rozsáhlý komplex plný pastí a příšer jako zábavný prostředek pro likvidaci nešťastníků, kteří se mu dostali do cesty, ale nyní se jeho strašlivá pověst rozšířila a baron má k dispozici stále méně obětí. Protože vybudováním žaláře ztratil spoustu času a peněz, je trochu naštvaný, že jsou mu odepřeny jeho obvyklé vzrušující zážitky, a tak přichází s tímto návrhem: každý, kdo vejde do Deathtrap Dungeonu a dokáže zabít Melkora, starodávného rudého draka, jehož doupě leží v samém srdci komplexu, bude odměněn 10 000 zlatými mincemi a může svobodně odejít z města Fang.

Zde nastupujete vy. Hrajete jednoho ze dvou odvážných válečníků, kteří se rozhodli zkusit štěstí. Jako pohledná, ale nebezpečná Red Lotus, nebo duševně ne zcela normální Chaindog máte za úkol proklestit si cestu jednotlivými úrovněmi dungeonu a přežít dostatečně dlouho, abyste našli a zabili Melkora. Tím získáte odměnu a můžete si užívat na nějakém pěkném a slunném místě.

Máte za úkol proklestit si cestu jednotlivými úrovněmi dungeonu a přežít dostatečně dlouho, abyste našli a zabili Melkora.

Jak jste si již mohli všimnout, *Deathtrap Dungeon* je 3D adventura, která silně připomíná *Tomb Raidera*. Jelikož pochází od stejné firmy, která vydala obě dobrodružství slečny Croftové, naskýtá se otázka: je *Deathtrap Dungeon* stejně dobrý jako *Tomb Raider* nebo jde o druhořadý klon?

■ VÝROBCE: **Eidos** ■ DISTRIBUTOR: **Eidos**
■ DATUM VYDÁNÍ: **duben** ■ ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**
■ STYL: **3D adventura**

[1,2] Orkové nejsou příliš nebezpeční, ale rádi chodí ve skupinách. [3] Kouzla představují nejúchvatnější část grafiky hry. [4] Létající stvůry vás mohou pěkně potrápit, pokud nemáte vhodné kouzlo nebo dalekonosnou zbraň. [5] Smrtící kouzlo nachází uplatnění a trhá cíl na kusy.











Odpověď zní ano i ne. Třebaže *Deathtrap Dungeon* vydává Eidos, nevyvinula hru firma Core Design, která stojí za *Tomb Raiderem*. Místo toho byla navržena vlastním týmem pod ostražitým dohledem Iana Livingstona (spolutvůrce původních herních knih Fighting Fantasy) a její verze pro PC je staršího data než zmíněná Croftová. I když je nápadně podobná *Tomb Raiderovi*, má několik vlastních rysů.



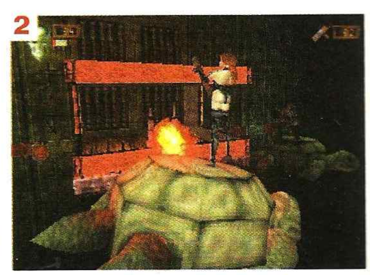


Takže, je to nějaká kopie? Opět ano i ne. Rozhodně nedosahuje standardu *Tomb Raidera 2*, ale je to dobrá hra. Se svojí postavou procházíte jednotlivými úrovněmi dungeonu z pohledu třetí osoby, řešíte hádanky, vyhýbáte se pastem, zabíjíte příšery a snažíte se zůstat naživu. Joypad se používá pro změnu směru chůze vpřed nebo vzad, L2 umožňuje opatrnější pohyb a vyhýbání, Kolečko slouží pro běh, Čtverec otevírá dveře, tahá za páky a podobně, Trojúhelník je na skákání, a ve spojení se směrem joypadu a tlačítkem pro běh můžete cokoli přeskočit nebo šplhat do vyšších úrovní. Tolik pokud jde o *Tomb Raidera*.

Věci začínají být trochu jiné, když dojde k boji. Hru začínáte vyzbrojeni masivním kusem ostré oceli, který se výborně hodí pro debatu s otravnými nestvůrami. Stisknutí X vyvolá základní úder špičatým koncem. Delší podržení X spustí krátkou posloupnost sek-sek-vpřed-skok-sek. Kombinace X se směrem joypadu umožňuje sekat, mávat mečem nad hlavou nebo obrat vzad, což má všechno svoji vlastní malou kombinační posloupnost. Stiskněte R1, a zaujmete blokovací postoj. Výsledkem je systém zápasu muže proto muži, který pracuje jako mini-mlátička, kde blokujete útok příšery a pak ji napadnete, když nedává pozor.

Průzkum dungeonu vám začne rychle přidávat více možností. Kromě spousty kouzelných mečů a jiných zbraní se *Deathtrap Dungeon* pyšní několika zbraněmi s dlouhým dostřelem a kouzly. Všechny dálkové zbraně mají střelivo a stisknutím X vystřelí na nejbližšího nepřítele. Jinak můžete podržením tlačítka R2 přepínat na pohled hlavní postavy: kromě rozhlížení se kolem se dá použít také spolu s dálkovou zbraní pro přesnější střelbu. Stisknutí L1 spustí právě připravené kouzlo.▶



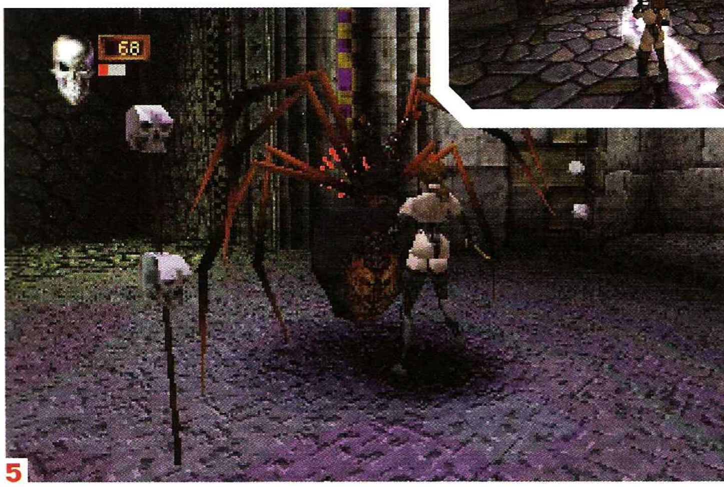


[1] Tito vraždící „Death Jesters" mají sklon vylézat zrovna, když to nejméně čekáte. [2] Dávejte stále pozor na ohnivé pasti.

[1] Následujte rachejtli s kouzlem pro zvýšení síly úderu. [2] Boj se skupinami nepřátel prověří vaše reflexy, [3] zatímco jednotliví protivníci jsou často snadno přemožitelní. [4] Další zábavný odpalovač rachejtlí. [5] Grafika příšer je podprůměrná, ale výjimečně jsou některé i skvělé.

1


2


5


4


3


Na rozdíl od *Tomb Raidera*, *Dungeon* otáčí pohled dokola a mění vzdálenost a úhel podle situace.

Jsou tu také jiné magické předměty a talismany. Ve skutečnosti *Deathtrap Dungeon* nabízí mnohem více možností boje než některá z her *Tomb Raider*. Odprásknete odpornou příšeru dříve než se dostane blíž nebo risknete souboj mečem? Měli byste použít fireball na jednoho ze dvou dotírajících orků nebo si schovat kouzlo na pozdější dobu? Tyto mimořádné možnosti a nutnost rozhodování jsou vítaným doplňkem 3D adventury, a systém boje zblízka vyžaduje opravdovou obratnost. To všechno se vám bude hodit, protože dungeon je nacpán ne méně než 54 různými typy netvorů, z nichž každý má své vlastní silné a slabé stránky. *Deathtrap Dungeon* je docela obtížná bojovka.

Je zde spousta dalších odlišností, z nichž největší jsou úhly pohledu kamery. Na rozdíl od dosti pevného pohledu shora-a-zezadu v *Tomb Raiderovi*, má *Dungeon* dynamičtější a filmovější systém; otáčí pohled dokola a mění vzdálenost a úhel podle situace. Zahněte například za roh a rozběhněte se podél okraje. Kamera se stáhne zpět a vpravo a ukáže vám vaši postavu z boku. Je tu také užitečné měřidlo rychlosti, podle kterého zjistíte, jestli běžíte dost rychle, abyste mohli udělat nejdelší možný skok.

Další silnou stránkou *Deathtrap Dungeonu* je návrh a velikost úrovní. Je zde téměř 40 úrovní, většinou dosti rozsáhlých a zaplněných hlavolamy a pastmi. V *Tomb Raiderovi* byly dlouhé úseky, kde jste měli jen málo co na práci (kromě běhání kolem a obdivování pěkných zdí), ale *Deathtrap Dungeon* vás uvrhne do temných hlubin plných složitých nástrah a nebezpečí číhajících na každém kroku. Úrovně silně využívají 3D enginu a jsou úchvatně proměnlivé: některé jsou založeny na řadě hlavolamů, jiné počítají s mnoha souboji.

Ale všechno není tak pěkné jako rudé růže v sluncem zalité zahrádce (nebo snad jako krev ve světle pochodní?). *Deathtrap Dungeon* má slušnou řádku problémů. První a nejzřetelnější je grafika. Zatímco pozadí vypadá dobře, vzhled postav a příšer je jinou záležitostí. Svalnatý válečník Chaindog není tak špatný, jen trochu hranatý. Red Lotus však vypadá jako nedokončená první verze, kterou programátoři zapomněli vylepšit. To se týká také



Alternativy...

Tomb Raider 2	10/10
Tomb Raider	10/10
Deathtrap Dungeon	8/10
Excalibur 2555AD	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	pěkné pohledy 7	■ HRATELNOST:	těžká a náročná 8
■ ZVUK:	atmosférická, a je funkční 8	■ PROVEDENÍ:	celkově velmi atraktivní 7
■ ŽIVOTNOST:	je to velmi velký dungeon 9	■ ORIGINALITA:	fantasy Tomb Raider 5

Není to přemožitel Tomb Raidera, je to slušná a dobře udělaná 3D honička. Jejím nedostatkem je pouze nevyrovnaná grafika a podivné, příliš tuhé příšery.

8 z deseti

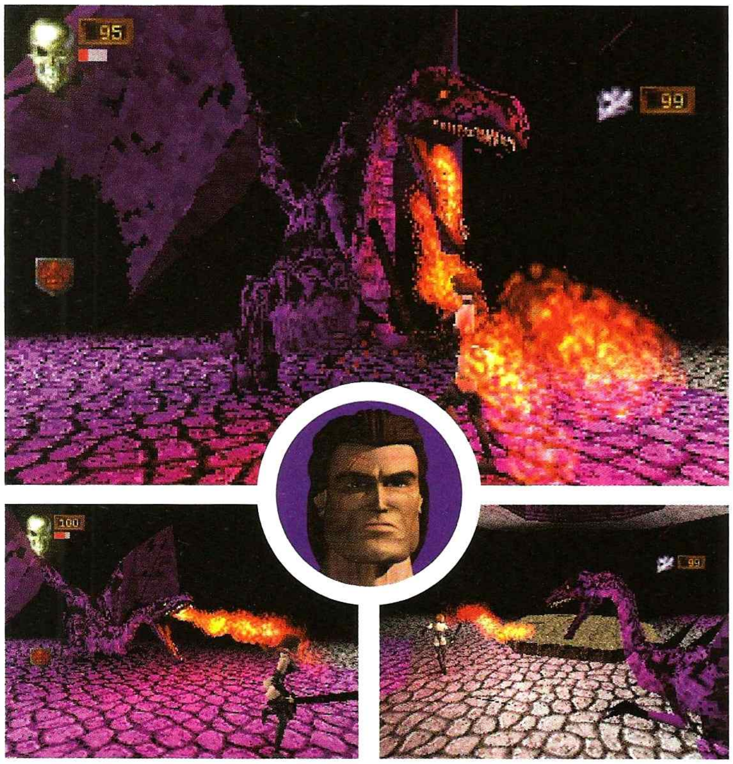
Deathtrap Dungeon



několika příšer. I když jsou ty ostatní docela dobré, budete při prvním setkání s nimi často zklamaní. Ty nejhorší jsou jen velmi primitivní, poskládané z relativně málo hranatých polygonů, a vypadají proto velmi nepřesvědčivě. Dalším nedostatkem doprovázejícím celou hru je, že i když inteligentní použití různých úhlů kamery je do jisté míry přínosem, není *Dungeon* tak pohyblivá jako dítko Core.

Jsou tu také některé herní problémy, zejména při soubojích tváří v tvář. Je to působivý pokus přidat k 3D adventuře další rozměr, ale je oslaben nevydařenými příšerami. Například minotauři se k vám snaží přijít a stále se zmítají v horečnaté křeči. Jelikož nemají žádný opravdový plán útoku, je jejich porážka spíše otázkou štěstí než úsudku. To by samo o sobě nebylo tak hrozné, ale *Deathtrap Dungeon* je docela těžká hra. Používá systém ukládání vybraných pozic, ale protože je jich na některých úrovních velmi málo, jsou daleko od sebe a uzdravujících elixírů je ještě méně, může vám spousta nepříjemných soubojů způsobit nemalé (opakované a hlavně dlouhodobé) potíže. Výsledkem je, že pokud nechcete ztrácet spoustu času trénováním boje, budete tím dost znechuceni. To však nejsou kritické vady. Koneckonců je to stále zábavná, obtížná a velmi rozsáhlá hra, a vzhledem k velkému prodeji *Tomb Raidera* a jeho následníků je jasné, že existuje spousta majitelů Playstation, kterým se takové věci líbí.

A úplně na závěr: *Deathtrap Dungeon* poskytne nedočkavcům mnoho hodin náročného hraní, zatímco budeme všichni čekat na *Tomb Raidera 3*.



Dostaň se do posledních úrovní dungeonu a najdeš tam řadu různých draků a něco z nejlepší grafiky hry.

SOUTĚŽ S DEATHTRAP DUNGEON O HODNOTNÉ CENY OD FIRMY JRC



Jestliže chcete na vlastní kůži a hlavně zcela zdarma zažít, jak vypadá Deathtrap Dungeon, charakterizovaný jako Tomb Raider v zatuchlých kobkách s mnoha příšerami (1x plná verze hry DD), nebo alespoň získat exkluzivní tričko s motivem této sugestivní hry od firmy Eidos (4 kousky na rozdání), stačí když odpovíte na následující prosťoučké dotazy a přihlásíte se do naší soutěže.





1) JMENUJTE ALESPOŇ ČTYŘI MÍSTA, KTERÁ NAVŠTÍVILA LARA CROFT V DRUHÉM DÍLE HRY TOMB RAIDER, STAČÍ JMÉNO MĚSTA, ZEMĚ, PŘÍRODNÍHO ÚTVARU APOD.

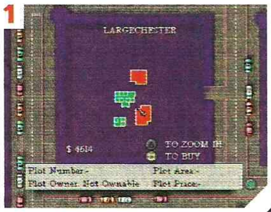


2) VE KTERÉ SPORTOVNÍ HŘE ZNÍ PÍSEŇ SONG 2 OD SKUPINY BLUR?

3) VE KTERÉ HŘE SE VYSKYTUJE POSTAVA KLOKANA ROGERA?

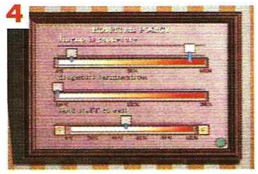


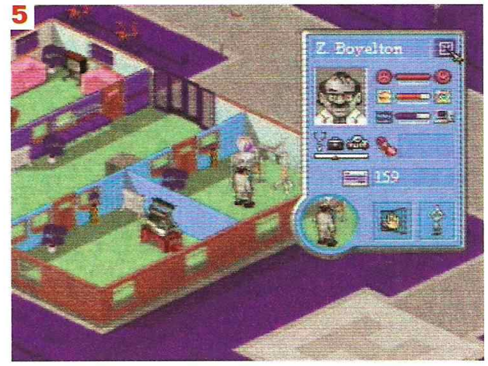
Odpovědi zasílejte na adresu redakce uvedenou v tiráži nebo e-mailem na adresu playstation@score.cz. Uzávěrka soutěže je 30. května, jména výherců budou oznáma v příštím čísle.











[1] Obrazovka s mapou umožňuje stavět nové budovy. [2] Čím více nemocem musíte čelit, tím bohatší nemocniční vybavení potřebujete. [3] Peníze se vydělávají těžko. [4] Tato obrazovka umožňuje některé věci automatizovat. [5] Můžete získat podrobné informace o vašem personálu.

Theme Hospital

Myslíte, že **Mark, Doug a Carter z Pohotovosti to mají lehké?** Od nynějška, díky Electronic Arts a Bullfrogu, můžete **zkusit provozovat svoji vlastní nemocnici...**







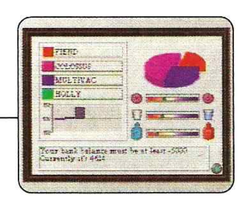
[1,2] Jak hra pokračuje, je vynalézáno stále více lékařských přístrojů. [3] To znamená, že musíte najít místo pro stavění dalších a dalších místností.

Theme Hospital je po *Theme Parku* druhou hrou tohoto typu od firmy Bullfrog. Stejně jako její předchůdce je to strategická a manažerská hra, která má společné kořeny s klasickou *Sim City* a Bullfrogovským *Populous*, ale zatímco *Theme Park* vás nechá navrhovat, stavět a provozovat váš vlastní zábavní park, *Theme Hospital* se věnuje... no, můžete hádat. Na tomto místě, pokud jste citlivé povahy a neznáte bullfrogovský styl her, byste se mohli divit, co je to za nápad dělat hru na téma péče o zdraví. Ale nebojte se, celá hra je protkána různými satirickými a komickými prvky a není ničím jiným než dobrou zábavou.



Cílem je zvládnout náročné řízení nemocnice tak dobře, až se stanete v tomto oboru uznávanou kapacitou. Pak můžete odejít na odpočinek a budete dělit svůj čas mezi trochou neuvěřitelně dobře placené práce konzultanta a vaším soukromým ostrovem na Bahamách.

Než se však začnete slunit v tropickém ráji, musíte prokázat svoje manažerské schopnosti postavením a provozováním výkonných a finančně prosperujících nemocnic. No a jestli se vám skutečně podaří vyléčit více pacientů než kolik jich zabijete, bude to váš velký úspěch. Aby se vám to povedlo, musíte navrhnout, postavit a řídit řadu nemocnic po celé zemi. **Na každém místě musíte dosáhnout určených cílů,** aby vám byl přidělen ještě náročnější úkol v jiné nemocnici.



Na začátku každé úrovně je vaše nová nemocnice obyčejná prázdná budova. Vaším prvním úkolem je navrhnout a vystavět různé místnosti, potřebné pro ošetření pacientů. Každý pacient trpí mnoha nemocemi, které vyžadují určitou skupinu místností, aby mohly být úspěšně diagnostikovány a pak léčeny. Nejprve se setkáte pouze s velmi jednoduchými potížemi, jako neobvyklá rýma nebo průjem, a vaše mož-

***TH* boduje nejvíce svojí fantazií a velmi propracovaným vzhledem. Je to velmi důmyslná hra.**

ONE PLAYER · MEMORY CARD COMPATIBLE · MOUSE COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Krystalis	■ DISTRIBUTOR:	Electronic Arts
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
		■ STYL:	simulátor nemocnice

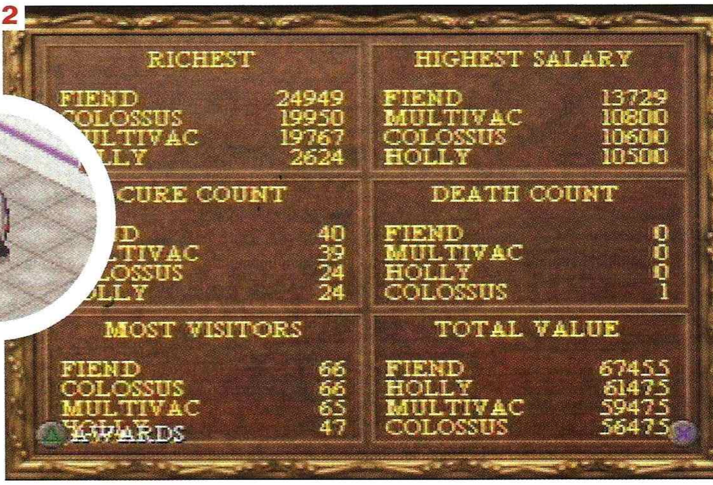
1





[1] Jeden z mála okamžiků, kdy si můžete dát pauzu. [2] Každoroční porovnání výsledků všech nemocnic. [3] Tato obrazovka ukazuje všechny nemoci, se kterými jste se setkali. [4] Za vynikající výkony dostáváte ocenění.

2



3



4



nosti stavění místností budou dosti omezené. Jak hra pokračuje, řada nemocí se rozšiřuje, a věci se tak stávají složitější.

Jakmile položíte základy vašich prvních místností a najmete personál, otevřete nemocnici pro veřejnost a budete zkoušet udržet všechno v plynulém chodu. Zde hra přesune svůj důraz od stavění na řízení, a vy se budete pokoušet zajistit, aby byli pacienti co možná nejrychleji a nejúčinněji vyšetřeni a vyléčeni.



Je-li vaše nemocnice špatně navržena, pacienti budou muset dlouho čekat, může jim být příliš teplo nebo příliš zima, nebo mohou dokonce na chodbách zemřít (nebo alespoň začít zvracet).

Samozřejmě, kdyby nemocní lidé neměli kam jinam jít, váš život by byl snadný. Bohužel, na péči o zdraví se dá dost vydělat, **a konkurenční společnosti budují svoje nemocnice vždy ve stejné oblasti, takže zjistíte, že musíte bojovat o pacienty i jejich těžce vydělané peníze.**

Graficky je *Theme Hospital* velmi podobná *Theme Parku*. Akce je sledována z izometrické perspektivy a obrázky ve stylu kresleného filmu jsou pěkné a pestré. Animace je sice jednoduchá, ale funkční a často velmi legrační, například Inflation Clinic, kde je léčena nemoc zvaná Opuchlá hlava. Nafouknutou lebku je třeba propíchnout, aby praskla, a pak dohustit zpět na normální velikost. Navíc tu, k příjemnému překvapení, chybí otravné hudební pozadí, zato můžete očekávat přesvědčivou sadu zvukových efektů, od rozhlasového hlášení recepční až k obzvláště nechutným zvukům při zvracení.

Musíte sledovat spoustu věcí, a pokud nemáte ten správný způsob myšlení, může vám to přerůst přes hlavu.

Theme Hospital boduje nejvíce asi svou fantazií a velkou propracovaností. Je to velmi důmyslná hra a téměř udivuje hloubkou hratelnosti. Právě navrhování a stavění nemocnice je neobvykle uspokojující. Ale jak postupujete jednotlivými levely, střetáváte se s mnoha věcmi, které vás obtěžují, a musíte se stále více snažit, abyste udržovali všechno v hladkém chodu. To se však neobejde bez problémů. *Theme Hospital* byla původně vytvořena pro PC a podobně jako všechny strategické hry pro PC byla navržena pro ovládání myší. Verze pro PS naštěstí podporuje myš Sony, ale pokud ji nemáte, ovládání hry přes joypad může být dost otravné. Jsou tu také některé technické potíže: na pozdějších levelech, kdy věci začnou být velmi náročné, dojde ke znatelnému zpomalení akce. Také nastavení rychlosti hry se zdá být trochu nevyvážené. Některé věci se urychlují více než jiné, což může vyvolat hrozný nával.

Poslední a snad nejdůležitější připomínka je, že *Theme Hospital* je dost složitá. Ale jestli hledáte opravdu náročnou a zábavnou strategickou hru pro Playstation, je to jedna z těch nejlepších.

1



2



[1] Volba správných priorit výzkumu je životně důležitá. [2] Stavění nemocnice je docela jednoduché díky logické řadě nabídek.

Alternativy...

Theme Hospital	8/10
Theme Park	8/10
Sim City 2000	7/10

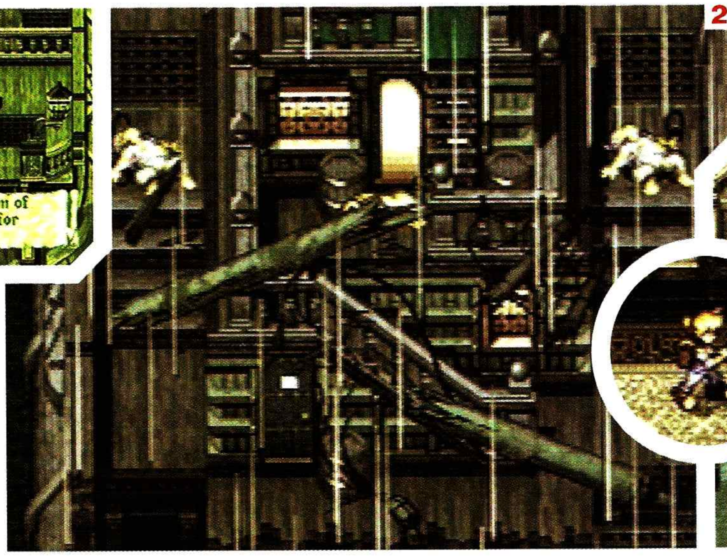
VERDIKT

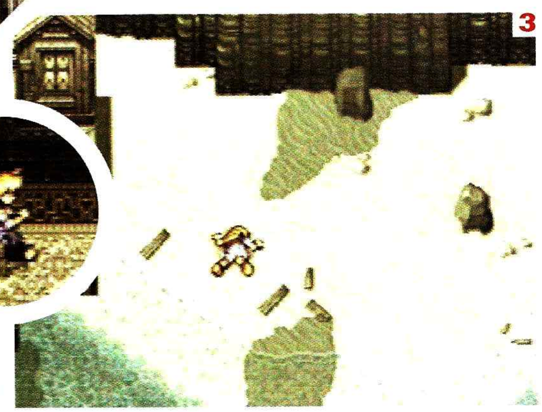
■ GRAFIKA:	jasná a pestrobarevná 8	■ HRATELNOST:	fascinující, ale složitá 7
■ ZVUK:	úsporný, ale funkční 7	■ PROVEDENÍ:	vytříbené 6
■ ŽIVOTNOST:	delší než u pacientů 8	■ ORIGINALITA:	*Sim City* a Pohotovost 7

Theme Hospital **je zvláštní, zábavná a velmi důmyslná. Je to opravdu přesvědčivá, ale někdy poněkud otravná strategická hra.**

8 z deseti







[1] Alundra začíná s naším statečným malým hrdinou na lodi, která ho veze do Inoy. [2] Po dalším, ještě hrozivějším snu je zde kousek z Titanic: The Game a ... [3] skončíte ztroskotáním na pláži ve stylu tradičních erpégéček, pouze se svojí věrnou dýkou.

Alundra

Roztomilý **malý chlapík se špičatýma ušima,** který pobíhá **barvitou pohádkovou zemí,** likviduje nestvůry a řeší hádanky? **Vítejte v zábavném světě** japonské **RPG...**

Po léta se hlavní tvůrci her domnívali, že západní hráči by prostě nedokázali ocenit japonská erpégéčka. Naštěstí pro všechny horlivé hráče přišla záchrana v podobě *Final Fantasy VII* od Square. Její ohromný prodej v Británii a USA prokázal jednou provždy, že japonská RPG mohou být v zahraničí stejně populární jako doma. Výsledkem je, že k nám nyní přichází první z vlny anglických překladů japonských her, a pokud budou zábavné stejně jako *Alundra*, máme se na co těšit.

To, co tu máme, je vlastně *The Legend Of Zelda* přenesená na Playstation. Pokud jste někdy hráli tuto hru na Super Nintendu nebo Gameboyi, měl by to pro vás být dostatečný důvod, abyste pelášili do nejbližší prodejny her. Pro ty majitele PS, kteří neměli dosud to potěšení hrát *Zeldu*, malé vysvětlení...

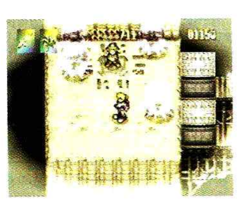
Japonská erpégéčka se dělí na mnoho různých stylů a kategorií. Na jednom konci řady jsou těžké váhy se složitými pravidly a taktickými souboji. Na druhém leží ty, které se dají nejlépe popsat jako „arkádové RPG". Tyto hry, jejichž jedním z nejlepších příkladů je série *Zelda* na Nintendu, se vyhýbají zobrazování statistik a podrobných pravidel těžších RPG a dávají přednost mnohem jednoduššímu přístupu. Místo toho se vyznačují hraním ve stylu arkády kombinované s velkými světy, které je třeba prozkoumat, tucty hádanek, které je třeba vyřešit, a přehršlí nestvůr, které je třeba poslat na onen svět, všechno zabaleno v roztomilé pestrobarevné grafice.

Alundra vám přiděluje roli stejnojmenného hrdiny, okouzlujícího mladíka se špičatýma ušima (hrdinové japonských RPG mají téměř vždy špičaté uši). Trápený řadou snů, ve kterých

Trápený řadou snů se Alundra vydá na cestu do vesnice v Inoa, kde jeho loď ztroskotá ve strašlivé bouři.







Jak byste asi čekali, díky schopnosti Alundry vcházet do nočních myšlenek lidí, se sny objevují ve hře velmi často, některé dokonce tvoří celou úroveň.



■ VÝROBCE:	**Climax**	■ DISTRIBUTOR:	**Psygnosis**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japosnko**
		■ STYL:	**RPG**

1



2





3



4





5

[1] Abyste se beznadějně neztratili, jsou tu užitečné značky. [2, 3] Zloduch Melzas se objevuje ve vašich snech, aby se vám vysmíval a vyhrožoval vám. [4] Vesnice v Inoa je hlavním místem děje... [5] ...ale je tu spousta dalších.

Intro



ho starobylý strážce volá do vesnice v Inoa, se vydá na cestu a jeho loď ztroskotá ve strašlivé bouři. Zachráněn kovářem z Inoy se rychle dozví, že celá země je ohrožena zlým démonem Melzasem. Pouze Alundra, díky své výjimečné schopnosti vstupovat do snů jiných a měnit je, může zloducha zastavit. Od tohoto místa jste rychle vtaženi do jedné z nejzábavnějších a nejnávykovějších her, jaké kdy zdobily Playstation.

Alundra se hraje při trochu zešikmeném pohledu shora-dolů, ukazujícího hrdinu a jeho okolí, a celá adventura se odehrává v reálném čase. Všechno je jednoduché a snadno proveditelné přes intuitivní způsob ovládání: kromě putování světem může Alundra skákat, běhat, bojovat, používat připravenou zbraň a jiné předměty, otevírat dveře, ovládat spínače a mluvit s lidmi, a to vše stisknutím jednoho nebo dvou tlačítek.

Jsou tu jen dvě stavové obrazovky, kterými se vybírají předměty, různé zbraně a brnění. Místo spousty stran statistiky, úrovní zkušenosti a mnoha dalších čísel, má *Alundra* jen ukazatele zdraví a magie. Oba začínají na nízké úrovni, ale mohou se trvale zvyšovat (vždy po jednom bodu) sbíráním zvláštních předmětů rozmístěných ve hře. Spolu se širokou škálou různých zbraní, brnění a jiných speciálních předmětů to umožňuje vývoj postavy bez vší té složitosti, která je s RPG obvykle spojena.

Tato arkádová atmosféra provází celou hru. Souboj je na začátku jednoduchou záležitostí. Bodáte dýkou do zloduchů a zároveň se vyhýbáte jejich protiútokům. S pokračováním hry vám narůstající arzenál zbraní a kouzel nabízí větší možnosti výběru. Podobně i hádanky, pasti a jiné překážky začínají jako jednoduchá záležitost přeskoků mezi plošinami a zapínání zvláštních spínačů, ale pak postupují k mnohem složitějším a náročnějším úsekům, které prověří jak vaše duševní schopnosti, tak zručnost při ovládání joypadu. Spojení všech těchto prvků dohromady je osnova, která se vyvíjí stejným tempem jako samotná hra a postupně vás vtáhne hlouběji do světa Inoy a jejího okolí.

Od tohoto místa jste rychle vtaženi do jedné z nejzábavnějších a nejnávykovějších her, jaké kdy zdobily Playstation.

Všechno završuje grafika a zvuk: z technického hlediska není nijak omračující, ale výborně se hodí ke stylu a atmosféře hry. Zvlášť grafika je velmi propracovaná a nápaditá, se spoustou pěkných malých efektů a vtipným použitím triku průhlednosti.



Celkovým výsledkem je pak titul, který vyniká hratelností. Stejně jako *Zelda*, kterou se inspirovala, *Alundra* sbírá a vybírá nejlepší prvky ze široké škály žánrů, včetně arkádových adventur, plošinovek, logických her a samozřejmě tradičních RPG. Možná nevyužívá tak silně technických možností Playstation, ale to vůbec nevadí, jde přece o hratelnost a v tomto směru se dá *Alundra* jen těžko kritizovat.





Velká rozmanitost míst ve hře zahrnuje vše od dungeonovitých kobek po obrovské chrámy.

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Alundra	9/10
Suikoden	7/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	jasná, roztomilá, pestrá 7	■ HRATELNOST:	intuitivní a velmi zábavná 9
■ ZVUK:	průměrné melodie, pěkné efekty 7	■ PROVEDENÍ:	mnoho pěkných záběrů 8
■ ŽIVOTNOST:	velká, mnoho hádanek 9	■ ORIGINALITA:	*Zelda* pro PS 5

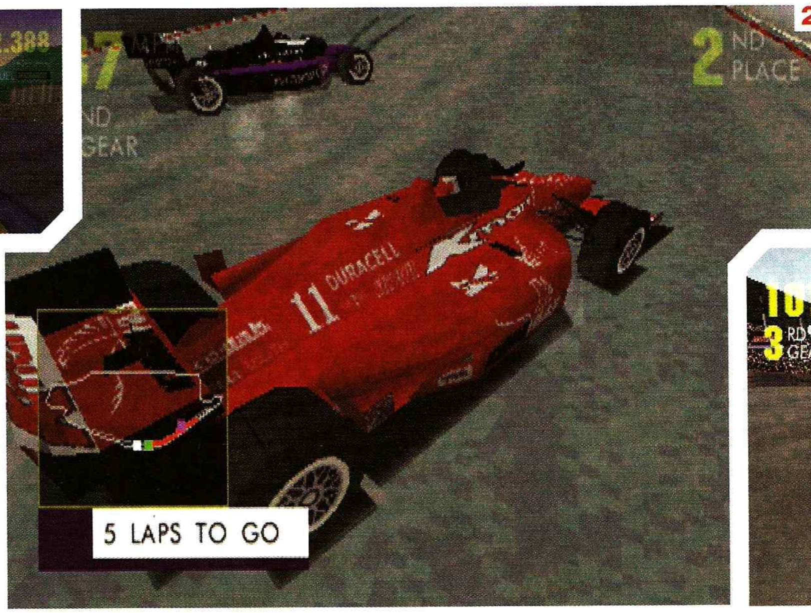
Je to velmi dobře udělaná *The Legend Of Zelda* pro Playstation. *Alundra* je velmi návyková, zdánlivě jednoduchá a neuvěřitelně hratelná. Pěkná RPG.

9 z deseti

1



2



[1, 2] Pohledy zblízka na dobře propracovaná auta v Newman Haas Racing jasně ukazují její původ v herních enginech F1 a F1 97. [3] Totéž napovídá i její úchvatné spojení rychlosti a plynulosti.

3



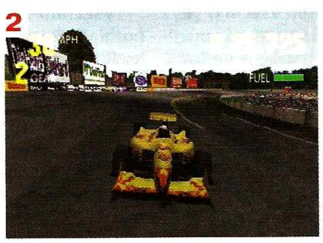
Newman Haas Racing

Herec **Paul Newman** se nespokojil s prodejem **vlastní značky salátové zálivky,** ale má také svůj závodní tým, který Psygnosis nyní přenesla na Playstation...

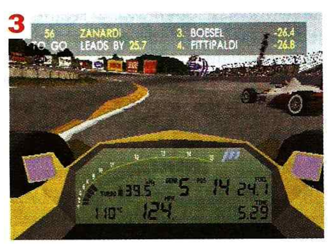
1



2



3



[1,2] Všechny informace, včetně mapy tratě, lze nastavit tak, aby vyhovovaly vašim potřebám a obratnosti. [3] Pohled z kokpitu obsahuje úplný a autentický digitální přístrojový panel.

Jedna z hlavních výhod hollywodských filmových hvězd: když se vám něco líbí, můžete si to koupit. Tak tedy, Paul Newman má rychlá auta tak rád, že se v roce 1983 spojil se závodním podnikatelem Carlem Haasem, aby odstartovali na IndyCar svůj vlastní tým.

Od té doby se Newman/Haas stal jedním z nejúspěšnějších týmů v historii IndyCar. Tým skončil na konci sezóny mezi prvními osmi 21krát a vyhrál třikrát pohár PPG. Když Nigel Mansell opustil v roce 1993 Formuli 1 kvůli účasti na závodu IndyCar za tým Newman/Haas, stal se tak nakonec prvním člověkem, který byl současně držitelem titulu Formule 1 i IndyCar.

Když Nigel Mansell opustil v roce 1993 Formuli 1 kvůli IndyCar a závodil za tým Newman/Haas, stal se pak prvním vítězem Indy Car a F1 současně.

To všechno dělá z osudů týmu Newman/Haas perfektní námět na novou videohru. Mazaní obchodníci v Psygnosis si uvědomili, že místo stavění na zelené louce by mohla být hra o IndyCar založena na již vyzkoušených herních enginech z *F1* a *F1 97*. Takže vzali zkušený tým z Bizzare Creations, který vyvinul obě hry *F1*, a nechali jej spolupracovat se Studiem 33, kteří jim pomohli upravit již existující program. Výsledkem je první simulátor IndyCar, který zdobí malou šedou krabičku se zábavou značky Sony, a je další skvělou závodní hrou od Psygnosis. *Newman Haas Racing* vám představuje PPG Indy Car World Series v plném rozsahu. Může se pochlubit 11 koncesovanými okruhy z Ameriky, Austrálie, Kanady a Brazílie a také čtyřmi fantastickými bonusovými tratěmi. Účinkuje tu 16 slavných řidičů IndyCar spolu

■ VÝROBCE: **Studio 33** ■ DISTRIBUTOR: **Psygnosis**

■ DATUM VYDÁNÍ: **duben** ■ ZEMĚ PŮVODU: **Velká Británie**

■ STYL: **závodní simulace**

[1] Maličkosti, jako jsou tyto jiskry, pozvedají Newman Haas Racing od dobrého k vynikajícímu. [2] Můžete se samozřejmě také trochu pobavit pokusy udělat co největší bouračku. [3, 4] Pohled dozadu ve stylu F1 je velmi užitečný pro sledování závodu a blokování ostatních ctižádostivých řidičů. [5] No nazdar! Aspoň, že ta mračna kouře jsou pěkná.

1



2



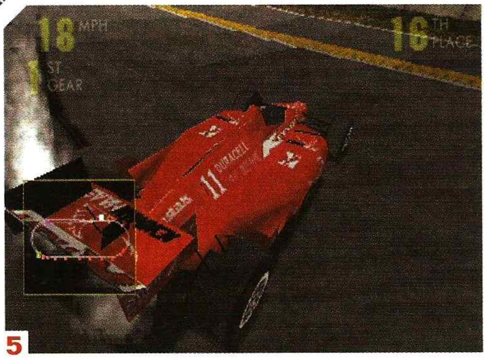
A STUDIO 33 PRODUCTION

4



3





5

NHR je založena na kombinaci prvků z herních enginů F1 a F1 97 a patří někam mezi ně.







s jejich týmy a přesně vymodelovanými verzemi jejich vozů.

Newman Haas má spoustu možností, které se volí na pěkně navržené titulní obrazovce. Jsou zde tři herní režimy, z nichž všechny může hrát jeden nebo dva hráči na rozdělené obrazovce: Single Race na dráze podle vašeho výběru; Championship, kde závodíte na všech tratích, kde jste dosud nebyli; nebo Challenge. Tento poslední režim vám předkládá stále obtížnější skupiny tratí, ve kterých musíte dosáhnout určitého počtu bodů, abyste se probojovali do další skupiny.

V obou režimech Single Race a Championship máte neomezený čas na trénink, během něhož můžete poznat průběh trati, vyladit vybavení svého auta pro nadcházející závod a zadat příkazy personálu v depu. **Když jste se svými výsledky spokojeni, postupujete do kvalifikace, ve které máte maximálně 12 kol na to, abyste rozhodli o své pozici.** Pak přichází samotný závod, doplněný autentickým startem v IndyCar.

Jak už jsem řekl, každému fanouškovi závodních her na Playstation je původ *Newman Haas Racing* okamžitě jasný. Hra je založena na kombinaci prvků z herních enginů *F1* a *F1 97* a spadá zhruba doprostřed mezi ně jak technicky, tak po herní stránce. Grafika hry je velmi propracovaná. Všechno se zobrazuje v přepychovém hi-res režimu 512 x 256 bodů a frčí stejně impozantní rychlostí 30 snímků za sekundu. Vozy jsou přesně vymodelovány, skvěle jsou vidět i loga sponzorů zdobící jejich kapoty. Stejně podrobné a precizní jsou i tratě, a pokud jste fandové IndyCar, okamžitě je poznáte.



Oproti *F1* a *F1 97* je tu také několik doplňků. První je kamera ukazující srážky. Kdykoli dojde ke střetu vašeho auta s jiným, přepne se kamera na pohled zdálky, shora a zezadu, takže můžete přesně vidět, co se právě děje a kde která auta skončila. Je to pěkný nápad, i když změna pohledu chvíli trvá.

Zastávky v depu byly také vylepšeny. Jakmile zajedete na cestu k depu, auto se přepne na řízení počítačem a máte několik sekund na rozhodnutí, co chcete udělat. Když tam opravdu dojedete, můžete vidět posád-

1



2



[1] Další příklad důrazu na detail. [2] Srážková kamera v akci: když narazíte do jiného auta, pohled kamery se odtáhne, abyste viděli, co se stalo.

PlayTest Newman Haas Racing





Široký výběr různých míst a stylů oválů tratí, dočasné jízdní okruhy a speciální závodní tratě dělají z Newman Haas zajímavou hru. Každá trať vyžaduje jiný styl jízdy (pokud chcete vyhrát).





Ve srovnání s F1 mají vozy IndyCar velmi malý přítlak, což znamená, že jsou při nižších rychlostech hůře ovladatelné.

ku vašeho depa pobíhající kolem auta, zatímco stopky ukazují, jak dlouho pracují. Na závěr je zde velmi působivá možnost úplného přehrání záznamu (replay) na konci každého závodu. Umožňuje sledovat celý závod z různých úhlů pohledu kamery a můžete ji použít také pro pozorování jiných aut.

Newman Haas toho však nabízí ještě víc. Komentář, obstarávaný známými americkými komentátory Danny Sullivanem a Bobby Varshaem, je dobře udělaný, i když snad trochu příliš podle amerického vkusu. Také zvuky motoru, nahrané ze skutečné IndyCar, jsou funkční a dotvářejí atmosféru. Bohužel, některé zvukové efekty jsou špatné, hlavně hluk srážek, který je velmi neuspokojivý.

Pokud jde o skutečné řízení, je v *Newman Haas* skvěle vyvážený realismus s hratelností. Není tak arkádový jako režim Arcade z *F1 97*, ale nedělá ostudu ani realističnosti režimu Championship této hry, když jsou nastaveny všechny možnosti. Při vypnutí většiny možností realističnosti, je Newmann Haas docela tolerantní k chybám při řízení, a systém reakce na poškození je obzvláště dobrácký. I při nastavení Maximum můžete přežít docela ošklivé bouračky, než vám začnou odpadávat blatníky, a můžete si vyzkoušet, že je téměř nemožné vaše auto zcela sešrotovat (i když totéž se nedá říci o vašich soupeřích, kteří mohou být natvralo vyřazeni z trati).

Hra vysoce boduje svým ovládáním a nepochybně za to můžeme vděčit spolupráci řidičů Newman/Haas



Michaela Andrettiho a Christiana Fittipaldiho. Vozidla IndyCar by se mohla zdát na první pohled podobná jejich bratrům z F1, ale jsou to docela jiné bestie. IndyCar je zaměřena na rychlost, a podle toho jsou udělána také auta a tratě. Průběh dráhy je navržen tak, aby byla velmi rychlá a měla nejméně jeden velký rovný přímý úsek a všechny vozy mají šestý rychlostní stupeň, který zařadíte asi při 190 kilometrech za hodinu a necháte jej tak po celou cestu až do rychlosti 340 kilometrů za hodinu i vyšší. Ve srovnání s F1 mají vozy IndyCar velmi malý přítlak, a proto sebou při nižších rychlostech trhají a jsou hůře ovladatelné. *Newman Haas Racing* toto všechno velmi dobře napodobuje a každý zkušený hráč *F1 97*, který k ní zasedne s očekáváním, že to pro něj bude hračka, je více než překvapen. Řízení těchto aut vyžaduje jiný styl a techniku než *F1*.

Samozřejmě se dá diskutovat o tom, zda Playstation skutečně potřebuje další závodní hru nebo ne, i když je to hra tak profesionální a dobře udělaná jako tato. Podobně, jak moc vás zaujme, záleží hlavně na vašem zájmu o závody IndyCar. Není však pochyb, že *Newman Haas* je dalším špičkovou závodní hrou od Psygnosis a přinejmenším předvádí nový styl závodění na Playstation. Nepřekonává sice *F1 97*, ale je to plným právem po čertech dobrá závodní hra.







Rozdělená obrazovka v režimu dvou hráčů je vynikající zábavou, kde Newman Haas Racing skvěle míchá arkádovou akci a realismus.

Alternativy...

F1 97	9/10
V-Rally	9/10
TOCA Touring Car	9/10
Newman Haas Racing	8/10

VERDIKT

GRAFIKA:	hi-res a hi-speed 8	HRATELNOST:	rychlá, ba šílená 8
ZVUK:	dobrý komentář, slušné efekty 7	PROVEDENÍ:	jasné a rychlé 8
ŽIVOTNOST:	15 tratí, 16 řidičů 9	ORIGINALITA:	IndyCar, nikoli F1 7

Newman Haas Racing je skvělou úpravou enginu F1 od Psygnosis, která vyniká obdivuhodným vyvážením realističnosti a hratelnosti.

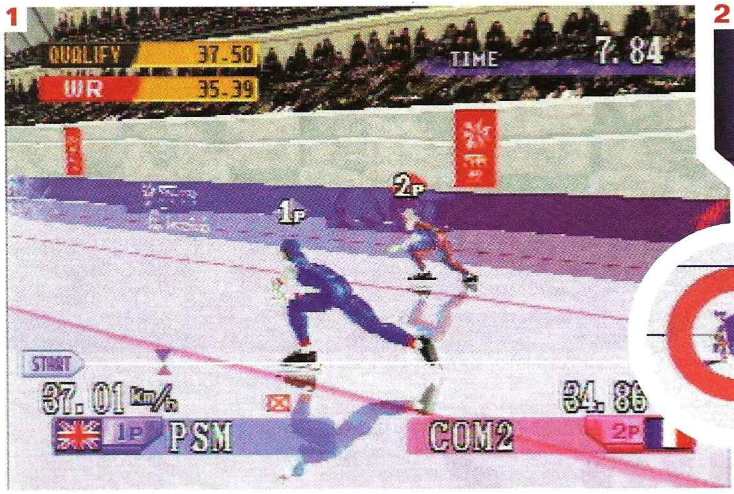
8 z deseti

■ VÝROBCE:	Konami	■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	únor	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
		■ STYL:	sportovní

UP TO 4 PLAYERS — MEMORY CARD COMPATIBLE

Nagano Winter Olympics

Kdyby Vilda Shakespearů **recenzoval tuto hru,** jistě byste mu odpustili, že se občas opakuje. **„A nyní nastala zima** hratelnosti..."

1


2


3


4




5

[1] Naganské závody v rychlobruslení jsou dobré, nároční hráči však dají přednost soutěžím v IT&F. [2] Na začátku každého závodu dostanete podrobný náhled na místo konání. [3] Curling je jistě nejlepší soutěží hry. [4] Obtížný skok na lyžích. [5] Boby, jeden ze snadnějších závodů.

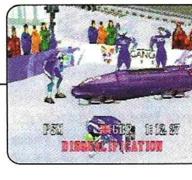
Ó jak hluboko se dá klesnout. V roce 1996 nás Konami svým vynikajícím multisportovním simulátorem *International Track & Field* všechny přinutila bušit do našich joypadů. V roce 1997, když byla ohlášena její konverze na Nagano, očekával každý další díl, slibující zavařit tlačítka Playstation. Ale naneštěstí, na rozdíl od vystoupení českých hokejistů na skutečné olympiádě, je to velké zklamání.

A Konami se přitom tak snažila zopakovat *IT&F*. Jsou zde dvě herní volby: Olympic, která vás provede celou soutěží, a Challenge, který umožňuje hrát jednotlivé sporty. Je tu také možnost hry čtyř hráčů přes multitap a známý způsob ovládání, která vyžaduje mlácení do tlačítek se Čtvercem a Kolečkem pro rychlost a použití směrového padu a dalších tlačítek pro taktické/časové prvky každé soutěže. Kromě této chatrné shody se však všechno velmi zhoršilo.



Nejviditelnějším nedostatkem je, že mnohé ze 13 soutěží jsou téměř shodné. Například alpský slalom, obří slalom, snowboarding a alpský super obří slalom poskytují malé variace na jedno téma: sjíždění kopce pomocí tlačítek pro řízení směru vlevo-vpravo a X pro ostrou zatáčku. To by nebylo tak zlé, kdyby byl námět dobře proveden, ale není. Obrázky se cukají, rychlost je nesnesitelně pomalá a lyžařská akce je zcela nepřesvědčivá. Lyžování je pokládáno za elegantní sport, jenže v *Naganu* se váš olympionik belhá po obrazovce jako žáček na sjezdovce pro začátečníky.

Čtyři soutěže v rychlobruslení a bruslení na krátkém okruhu jsou dalším typickým případem. Zde hráči závodí proti sobě rychlým klepáním na tlačítka Kruh a Čtverec a soustředí své taktické schopnosti na zatáčení. Napoprvé je to dobrá zábava, ale trochu nudná, když se opakuje v dalších třech závodech, které se jen nepatrně liší. **Závody na bobech a saních, kde se nepřesvědčivě řítíte dolů úzkými okruhy, jsou pokračováním předchozího příkladu.** Pokud jde o taktiku, je u všech víceméně stejná.



Hra se může pochlubit i několika příjemnými zimními překvápky. Soutěž ve skoku na lyžích je tak ďábelsky obtížná jako hod kladivem v *Track & Field*, zatímco akrobacie ve volném stylu, která vyžaduje, abyste provedli nadzemní figuru opakováním posloupnosti stisků tlačítek, má přinejmenším zajímavé a náročné rozhraní. Vrcholem všeho je však curling. Ve hře jsou zachyceny všechny spletitosti tohoto kuriózního sportu, ve kterém se metají zvláštní kotouče po ledové dráze. Hraní této části hry přináší opravdu zvláštní a vzrušující zážitek.

Stručně řečeno, hra *Nagano* trpí stejnými nedostatky jako skutečná olympiáda v Naganu. Je tu příliš mnoho sportů, které vypadají navlas stejně, a kterým se nepodařilo přitáhnout pozornost diváků. Jsou zde místa, kde se projeví starý génius Konami, a možnost hry čtyř hráčů podněcuje k zuřivému zápolení, ale špatná grafika a často se opakující námět vás zase nevtáhne do hry (která také obvykle nakonec zklame). Nemusíte ji sice odložit k ledu, ale ani vás v zimě příliš nezahřeje, i když v to každý doufal.

Alternativy...

Cool Boarders 2	8/10
International Track & Field	8/10
Nagano Winter Olympics	6/10
Olympic Games	5/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

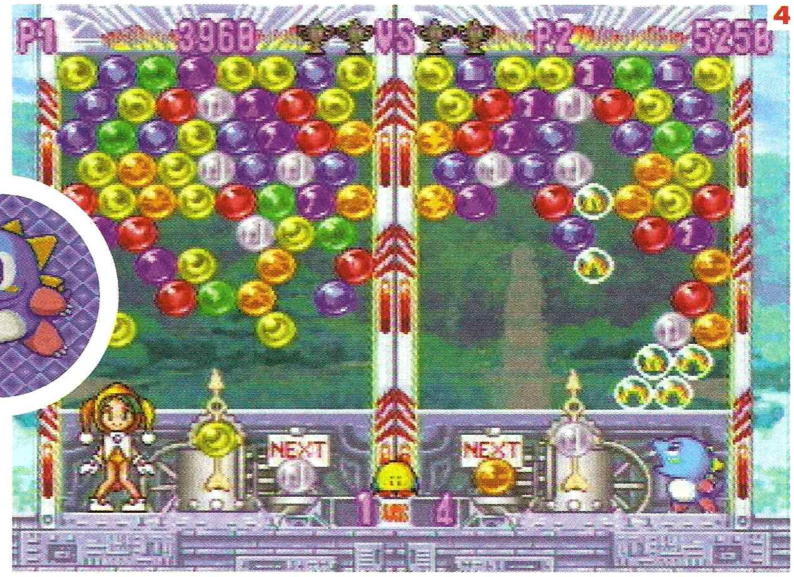
■ GRAFIKA: **ostrá, ale nijak pozoruhodná** 6	■ HRATELNOST: **určitě by mohla být lepší** 4
■ ZVUK: **jedním slovem: sladký** 6	■ PROVEDENÍ: **stále dobré** 7
■ ŽIVOTNOST: **13 většinou nudných soutěží** 5	■ ORIGINALITA: **některé originální závody** 7

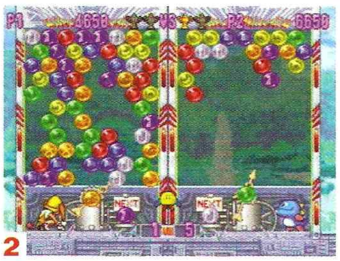
Nemůžete se zbavit dojmu, že *Nagano* bylo uděláno ve velkém spěchu, jen aby vyšlo v době zimní olympiády: příliš mnoho závodů je jednotvárných a nudných.

6 z deseti



[1] Začátek hry a vaše skóre vypadá ještě pěkně. [2] Zde si nedělejte iluze o vašich šancích. [3] Ta kolébající se věc na obrazovce znamená, že máte naložen plný náklad balónků. [4] Duhové balónky budou vaší zkázou.









Bust A Move 3

Vaše matka by si mohla myslet, **že jste úplně posedlí sestřelováním těch barevných balónků.** Vězte, že nikdy nehrála tuto nejnávykovější hádankovou hru.

Pro nezasvěceného diváka je to matoucí kombinace bezzubých děťátek, podivných dinosaurů a hudby z obchoďáku. Pro ostatní je to jedna z nejnávykovějších a nejpřesvědčivějších her, jaké byly dosud pro Playstation udělány. To vyvolává otázku, co jen mohla Taito přidat k *Bust A Move 2*?

Ale nejprve trocha historie. Pro ty ubožáky, kteří zaspali dobu, je to v podstatě logická hra (puzzle), která se přesvědčivě blíží krvavé hranici, představované ruským *Tetrisem* a japonským *Puyo Puyo*. **Jádrem hry je ovládání šipky, která vypouští barevné balónky do shluku v horní části obrazovky.** Pokud se zachytí tři nebo více balónků stejné barvy pohromadě v jedné řadě, vybuchnou a zmizí z obrazovky spolu s ostatními přivěšenými balónky. Nezní to možná jako nejtěžší úkol, ale v režimu Puzzle (pro jednoho hráče) se nová vrstva balónků objevuje nahoře na obrazovce každých pět sekund. Pokud dosáhnou dolní části, hra končí.

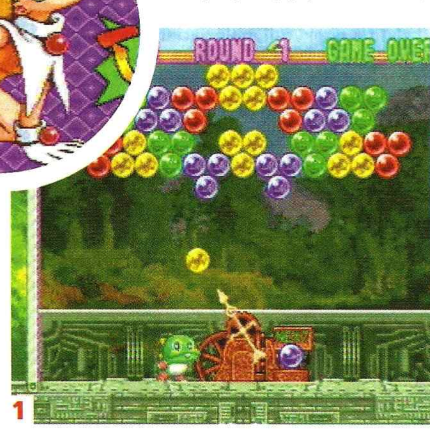




Stejně jako u *Tetrisu* a *Puyo Puyo* jsou pravidla pozoruhodně jednoduchá. Přinejmenším teoreticky. Hráči mají dokonce možnost plánovat předem, pokud budou sledovat obrázek v rohu obrazovky, který ukazuje barvu dalšího balónku nakládaného do vystřelovače. Formulování základní strategie je však pouhým počátkem.

Když začne jít do tuhého, *Bust A Move 3*, stejně jako její předchůdci, vyžadu-

To dělá ze hry ukrutný a zcela nutkavý rychlopalný souboj důvtipu, který nepochybně prověří i ta nejpevnější přátelství.





Režim jednoho hráče má na výběr mezi širokou obrazovkou [1] a stlačenou variantou [2]. Vybírat si můžete z osmi roztomiloučkých postaviček.

■ VÝROBCE:	**Taito**	■ DISTRIBUTOR:	**Acclaim**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ ZEMĚ PŮVODU:	**Japonsko**
		■ STYL:	**logická**

Mistrovství v Bust A Move 3

Nic není tak hrozné jako spuštění nové hry, když nemáte ani ponětí, co byste měli dělat. Pomoc je však nablízku, jelikož vás trochu provedeme prvními vratkými krůčky na vaší cestě k hráčské nirváně.









Připravte se, když začínáte, hlavně když hrajete proti počítači. Zkuste si naplánovat jeden nebo dva kroky předem a mějte vždy oči na dalším přilétajícím balónku.

Nikdy nespěchejte. Pokud budete, bude frustrujícím výsledkem balónek nalepený na úplně jiném balónku, než jste chtěli, a naprostá ztráta všech nadějí na vítězství.

Soustřeďte se. Zjistěte, kde jsou mezery, sledujte další přilétající balónek a znovu — nespěchejte. Nedívejte se jinam než na to, co se děje na obrazovce. Jinak to bude jistě váš konec.

Nezapomeňte na trénink. Různé úrovně hraní v Bust A Move 3 jsou výborné pro vyzkoušení řady dovedností. Nejlepší vyžaduje odrážení balónků od stěn, ale budete to muset zvládnout rychle, protože je to jeden z nejužitečnějších triků ve hře.

Během hry ječte a křičte, jako kdyby vás vraždili. Po důkladném testování jsme zjistili, že peprná a hlasitá mluva pomáhá v dosažení lepších výsledků.

je od hráče takovou úroveň rychlosti, přesnosti a obratnosti, která je v rozporu s jejím jednoduchým hravým vzhledem.

A je zde ovšem také legendární možnost hry dvou hráčů na rozdělené obrazovce. Zde, místo aby se nové vrstvy objevovaly na vrcholu hromady každého účastníka, mohou hráči škodolibě posílat další balónky svým soupeřům, pokud dají dohromady čtyři nebo více svých vlastních barevných kuliček do jedné řady. To dělá ze hry ukrutný a zcela nutkavý rychlopalný souboj důvtipu, který nepochybně prověří i největší přátelství. Zábava je zaručena a rychlá řada kol nikdy nepostačuje, jakmile se do této výborně vyvážené hry pustíte. A to je, drazí přátelé, to pravé potěšení z *Bust A Move*.

Veteráni této řady se budou nepochybně zajímat o vylepšení, kterými tento titul vyniká nad předchozími verzemi. Začneme tedy tím, že místo předchozích dvou postaviček si můžete nyní vybírat z osmi — každá má svoje označené balónky (podobně jako jsou speciální pohyby u bojovek), které způsobí ještě větší zmatek, když jsou poslány na soupeřovu stranu obrazovky.



Možnosti pro jednoho hráče byly také posíleny. Spolu se standardními režimy Puzzle (stále obtížnější série formování balónků) a hry proti počítači, se nabízí nová volba Challenge. Zde plníte řady pětiobrazovkových samostatně hodnocených souborů. Jsou sčítány body za rychlost, zručnost a strategii, a nakonec je přiděleno celkové ohodnocení. Další je režim Win Contest, umožňující vybrat si postavičku a pak vyzvat každou z ostatních na souboj — další vlastnost humorně převzatá z tradic bojovek. Vrcholem toho všeho je režim Collection, velká skupina předem navržených úrovní, které lze hrát v libovolném pořadí. A navíc je tu ještě editor, umožňující vytvářet vlastní úrovně. Skvělý doplněk.

Tyto nové doplňky jsou sice zajímavé, ale nováčci v této hře stojí nyní před malým hlavolamem. Měli by utratit peníze a koupit *Bust A Move 2*, která se pravděpodobně bude prodávat v budgetové řadě, nebo stojí nové funkce jejího následníka za zvýšené výdaje? Rozhodující je, že *BAM2* se hraje v režimu dvou hráčů stejně dobře jako *BAM3*. Naproti tomu postrádá finesy aktualizované verze — puristé by mohli najít novou řadu speciálních balónků, přispívajících k zajímavosti této jednoduché a drogově návykové hry. Chcete-li však hrát sami, je *Bust A Move 3* podnětnou a přesvědčivou volbou.

1



2



[1] Nejotravnější obrázek, jaký jste kdy v životě viděli... Obrazovka je přeplněna, hra vám nepošle správnou barvu, abyste ji vymazali, a vy nemůžete nic dělat. [2] Po takové hře se může rozpadnout dlouholeté přátelství.

1



2



[1] Něco, co neuvidíte příliš často. [2] Režim Challenge nabízí možnost hrát hru po řadách.

Alternativy...

Bust A Move 3	9/10
Bust A Move 2	9/10
Super Puzzle Fighter 2	9/10
Hebereke's Popoitto	6/10

VERDIKT

■ GRAFIKA:	**pestrobarevná 6**	■ HRATELNOST:	**nepřekonatelná 10**
■ ZVUK:	**melodie, která vás neopustí 8**	■ PROVEDENÍ:	**třikrát pěkně 7**
■ ŽIVOTNOST:	**jako kavkazský kmet 9**	■ ORIGINALITA:	**no, nein, ne 5**

Nejnávykovější hra tohoto typu. Bez ohledu na podobnost se svým předchůdcem je *Bust A Move 3* zářivou oslavou herního šílenství.

9 z deseti

INTRO



Postavu Rascala vytvořila firma Creature Workshop Jima Hensona. Bohužel je to nepřitažlivý človíček a je těžké mít zájem o to, co se s ním stane. Po pokusech s analogovým joypadem se brzy ukáže, že je mnohem jednodušší ovládat rošťáka digitálně. To je zklamání.

Rascal

Cheeky (Drzý) a Rascal (Uličník) jdou pospolu jako **dobrák a jeho o něco horší kámoš.** Zjistěte, proč si myslíme, že **Travellers Tales** vytvořila opravdu **drzého** uličníka.

'Hraní her na Playstation je pro mnoho lidí běžný druh zábavy. Není to žádná novinka. A stejně jako u sledování televize nebo videa to budou dělat víceméně v závislosti na obsahu." [Chris Deering, prezident SCEE, ocitováno z *Computer Trade Weekly*, 9. února 1998]



Toto prohlášení je poněkud dvousečné, pokud je vztáhneme na *Rascal*. Firma Psygnosis splnila své sliby a vytvořila po technické stránce výstavní dílo, které dokládá grafický výkon Playstation. Možná s výjimkou *Mario 64*, ještě nikdy domácí zábavní systém nezdobila tak krásná 3D plošinkovka.

Vzhledem k původu tvůrců *Rascala*, Travellers Tales, to příliš nepřekvapuje. Tento tým má na svědomí některé hry s nejsenzačnější grafikou, jaká byla kdy vytvořena. Grafika tu však bohužel opět převažuje nad hratelností. Celá hra vypadá jako miniaturní adventura, ve které se procházíte a vzdycháte nadšením nad grafikou, světelnými efekty a mapováním prostředí. Ale pak si uvědomíte, že se tu dá jen těžko dělat něco jiného, než sbírat věci a zkoumat jiná místa hry.

Zřetelný je nedostatek různých hádanek, kterými byste si mohli lámat hlavu. To, co se jim nejvíce podobá, jsou snadno překonatelné překážky, například náhodné uspořádání plošin, pohyblivé předměty nebo jakési regenerující se nechutnosti, které nezaměstnají ani dvě z vašich mozkových buněk. Kromě sbírání barevně kódovaných klíčů a nábojů pro Rascalovu bublinkovou zbraň tu už není téměř nic jiného, co by udrželo vaše sou-

To, co se nejvíce blíží logickým hádankám, jsou snadno řešitelné překážky, například pohyblivé plošiny, na které nepotřebujete ani dvě mozkové buňky.

1



2



3



[1] Screenshoty mohou jen těžko ukázat zářivou grafiku Rascala. Je to hra, která je výkladní skříní grafického výkonu Playstation. [2] Bohužel jedním dechem je třeba dodat, že zcela postrádá hratelnost. [3] Otočte kšilt dozadu.

■ VÝROBCE:	Travellers Tales	■ DISTRIBUTOR:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	březen	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
		■ STYL:	3D plošinovka







[1] Kdyby programátoři věnovali tolik času hratelnosti a způsobu ovládání, kolik ho zjevně věnovali grafice, mohl být Rascal dobrou hrou pro Playstation. [2] Mapování okolí, světelné efekty a odrazy nemohou zakrýt nedostatek hlavolamů ve hře. [3] Děsivý indiánský protivník. [4] Kuchař v kuchyni. [5] Nemastné a neslané.



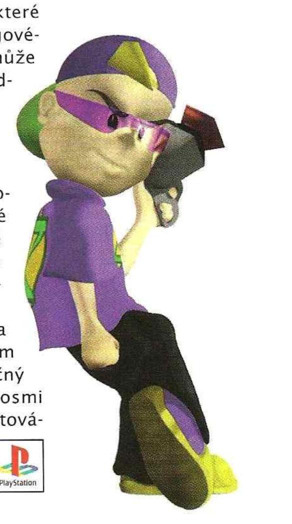


středění nebo zájem. Někdo by si mohl myslet, že je to kvůli tomu, že je hra určena pro 8 až 12leté. Ale i hry zaměřené na mladší část majitelů Playstation jsou mnohem složitější než to, co nabízí *Rascal*. Psygnosis očividně věnovala spoustu času hlavním postavám hry, stejně jako samotnému Rascalovi, ale on přesto vypadá prostě špatně. Je opravdu těžké se do něho nějak vcítit, což je překvapující, když uvážíte, že velká část rozpočtu na vývoj hry byla promrhána pokusem udělat nezbedného človíčka sympatickým.

Rascal je zaplněn krásným a esteticky působícím obsahem, ale jeho skutečný obsah je zanedbatelný.

Ještě méně přitažlivý je způsob ovládání, které pro něj Psygnosis zvolila. Jednou z krás analogového ovladače Sony je pocit přirozenosti, který může vnést do 3D plošinovky. *Jersey Devil* je snad jedním z nejlepších příkladů, jaký můžete vidět a zkusit. Zábavná hra se stane mnohem přitažlivější a pohodlnější, když má plynulé ovládání. To se však u *Rascala* nepodařilo. Když jsme v PSM pro tuto recenzi používali analogové ovládání, zjistili jsme, že je neohrabané a zcela nepřirozené, takže jsme po hodině pokusů zanechali marné snahy a vrátili se k méně šikovnému, ale pořád lepšímu digitálnímu ovládání.

Zpět k úvodnímu citátu Mr Sony na téma obsahu. I když je *Rascal* napěchován krásným a esteticky působivým obsahem, jeho skutečný obsah je zanedbatelný. Takže, ať už ho rodiče osmi až dvanáctiletých kupují nebo ne, zůstává politováníhodným faktem, že hry jako *Rascal* mohou jedině zvýšit počet lidí, hledajících jinou zábavu než Playstation. A to je jistě škoda.



Alternativy...

Pandemonium	9/10
Jersey Devil	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Pandemonium 2	8/10
Croc	7/10
Floating Runner	6/10
Rascal	5/10







[1] Ve hře jsou jedna nebo dvě drzé narážky na Gex. [2] Sbírat barevné klíčky, a potom...? [3] No, tak to je asi úplně všechno.

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	N64, tře se! 9	■ HRATELNOST:	bohužel chybí 4
■ ZVUK:	fádní a nepříjemný 5	■ PROVEDENÍ:	velmi roztomilé 6
■ ŽIVOTNOST:	velmi omezená 4	■ ORIGINALITA:	celkem žádná 5

Absolutně nehodnotitelná, nanicovatá a nudná 3D plošinkovka. U rodičů by snad mohla najít pochopení, ale soudní osmi až dvanáctiletí by se nad ní jistě pohrdavě ušklíbali.

5 z deseti

Poy Poy

Originální hra? Jedinečný **zážitek pro čtyři hráče?** Možná, ale když je už na cestě Bomberman World, **nebylo by lepší** počkat si na něj? Ach jo, to stálé napjaté **očekávání...**



[1] Právě jsem vyhrál kolo, jsem na to velmi pyšný a vy, ani nikdo jiný, s tím nemůžete nic dělat. [2] Když se chcete probojovat dál, působí kostra na pouštním úseku všemožné problémy. [3] Právě jsem byl zasažen velkým balvanem. [4] Tady si kupte nové rukavice.







Jako hra pro osamělého hráče je *Poy Poy* jen stěží uspokojivá, ale jako hra pro více hráčů najde jen málo soupeřů, kteří se jí vyrovnají. Jelikož Playstation zatím bohužel postrádá svoji verzi klasického *Bombermana* od Hudsonsoft, je *Poy Poy* jednou z nejlepších her tohoto typu, jaké si můžete za peníze koupit.

Herní svět *Poy Poy* se skládá z několika arén přibližně ve velikosti obrazovky. Na každém hracím poli čtyři účastníci (ovládaní počítačem nebo spoluhráči) napadají soupeře vším, co jim přijde pod ruku. Bomby například explodují, přičemž účinek výbuchu závisí na jejich velikosti, zatímco rakety a klády poletují, dokud se nevyčerpá síla vašeho hodu. Každá postava má ukazatel energie, která se snižuje působením střel a výbuchů.

Jelikož Playstation bohužel postrádá svoji verzi *Bombermana*, je *Poy Poy* jednou z nejlepších her, jaké si můžete koupit.

Pro zpestření hry si můžete vybírat z mnoha účastníků *Poy Poy*. Každý má jiné schopnosti a jedinečné zvláštnosti hodu, které můžete vyvolat tlačítkem Trojúhelník. Tím se stává výběr postav taktickým rozhodováním: **někteří bojovníci jsou rychlí, ale málo silní, a potřebují méně času na zvedání předmětů, zatímco pro ostatní platí opak.**



Každá postava má svoji rukavici, umožňující provést zvláštní, málo předvídatelný útok. Pro zachování rovnováhy mohou postavy používat svoji schopnost pouze omezeně, podle stavu zvláštního ukazatele energie.

Zatímco schopnosti rukavic se mohou lišit, všichni účastníci mají společné tři základní hody. Jednoduchý hod letí vysokým obloukem a skáče až do zastavení, přičemž doba stisknutí tlačítka určuje vzdálenost. Druhý hod je silnější, ale na krátkou vzdálenost, a třetí je zvláštní hod, vyžadující neuvěřitelné zkroucení těla vaší postavy.

Poy Poy se chová tak, jak byste očekávali. Projektily se při nárazu do pevného objektu odrážejí a bomby explodují, když se ocitnou v dosahu jiné



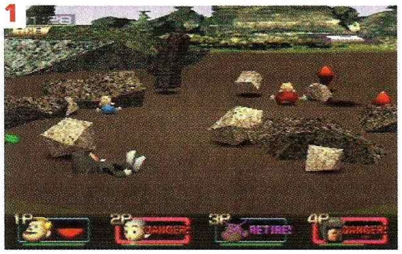


[1] Věřte nám zkušeným: schovávání za stromem vás nezachrání.
[2] Právě mě minul velký balvan. Tomu se říká štěstí.

UP TO 4 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · MULTI-TAP COMPATIBLE

■ VÝROBCE:	Konami	■ DISTRIBUTOR:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	duben	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
		■ STYL:	akční arkáda

[1] V tomto levelu si dávejte pozor na hlavy z Velikonočního ostrova. Budou vás stíhat a házet bomby. [2] Ta hlava, co vykukuje za špičkou toho balvanu, jsem já. Schovávám se. [3] Ano, zase jsem vyhrál, ale kde mám ruce?

1

2

3


exploze nebo když jsou zasaženy kamenem. Až budete dost dobří, můžete rafinovaně zasahovat vaše soupeře dobře promyšlenými odrazy, což vyvolává šílené bitvy doprovázené množstvím nepublikovatelných výrazů.

Hrajete-li *Poy Poy* sami, můžete se buďto zúčastnit utkání v jedné aréně, nebo se odvážit mistrovského šampionátu. Na rozdíl od *Bombermana*, hra od Konami nezávisí na počtu lidských účastníků. Její procesorem řízení protivníci mohou být nastaveni na jednu ze tří úrovní inteligence. Jak už bylo řečeno, režim šampionátu *Poy Poy* s peněžními odměnami, nákupem rukavic a legrační prezentací herní show je otravný a poměrně neuspokojivý, to vše ale platí pouze pokud jste sami.

Zásahy jsou brány osobně, každý úder vyvolává krevní mstu a kletby létají jako okřídlené příšery pekelného původu.

Poy Poy je především hra pro více hráčů. S multitapem a čtyřmi hráči tísnícími se kolem Playstation může jen hrstka titulů konkurovat její absolutně bouřlivé akci. Zásahy jsou brány osobně, každý úder vyvolává krevní mstu a kletby létají jako okřídlené příšery pekelného původu. Odhlédneme-li však od zábavného základu hry, *Poy Poy* není zcela bez chyb. Nepříjemné je, že můžete být znovu zasaženi, zatímco jste ochromeni předchozím výbuchem, což odčerpává energii a snižuje vaše šance na vítězství. Přežití je pak otázkou slepého štěstí. Další nepříjemností je, že speciální vlastnosti rukavic přidávají k hraní *Poy Poy* polonáhodný prvek. Bylo by dobré, kdyby se dalo hrát bez nich, protože nečekané útoky, které způsobují, budou obtěžovat i ty nejtrpělivější hráče.

Poy Poy nabízí malé uspokojení pro osamoceného hráče, její síla však spočívá ve hraní skupiny hráčů.

Arény

Připraveno je celkem šest hracích arén plus tréninkový kurt, kde se hráči mohou naučit základní dovednosti při vrhání balvanů na lebky nepřátel. Každá aréna se vyznačuje jiným námětem, takže tady je krátký výčet ztřeštěností, které můžete očekávat.



Flat Land
Nejobyčejnější ze šesti hlavních bitevních polí. Neskrývá žádné nebezpečí, které by stálo za zmínku, kromě soupeřů toužících po vaší krvi.



Moai Land
Touto zvláštně pojmenovanou arénou se procházejí vznešenou chůzí sochy. Je dobré se k nim příliš nepřibližovat.



Park
Zde se zdánlivě nahodilá kupa balvanů změní na ošklivého, dinosauru podobného útočníka, když ho ovšem vyrušíte.



Robots
V aréně robotů střílí jeden mechanoid nepříjemné, paralyzující paprsky, takže hráči udělají dobře, když se jim vyhnou.



Desert
Toto vyprahlé bitevní pole trpí občasnými nárazy silných větrů, které vás odfouknou přes obrazovku. Dávejte pozor, když házíte výbušniny.



Iceberg
Iceberg vyniká obtížným pohybem, odehrává se na ledě - a mnoha klovajícími tučňáky. Není to zvlášť dobrá volba pro začátečníky.

Alternativy...

Poy Poy	7/10
Blast Chamber	7/10
Worms	7/10

1

2


[1] Jste malí a téměř holohlaví, ale to vám nemusí bránit ve vítězství. [2] Zůstaňte klidní: ty peníze jste ve skutečnosti nevyhráli.

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

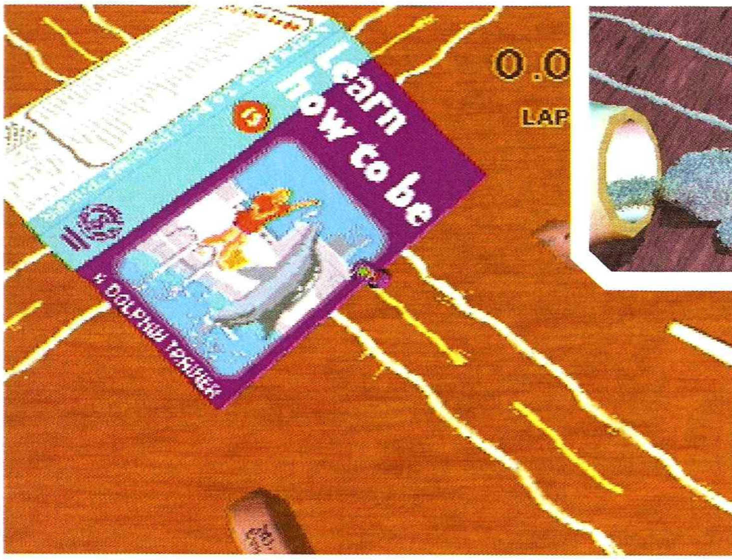
VERDIKT

■ GRAFIKA:	funkční 4	■ HRATELNOST:	poypoyácká 7
■ ZVUK:	téměř příšerný 5	■ PROVEDENÍ:	dělá jen, co musí 4
■ ŽIVOTNOST:	při hře s přáteli velká 7	■ ORIGINALITA:	odlišná 7

***Poy Poy* je nejlepší hrát se skupinou hráčů, protože sólový režim nemá tu správnou šťávu. Pokud si ji koupíte pro hraní s kamarády, neměla by vás zklamat.**

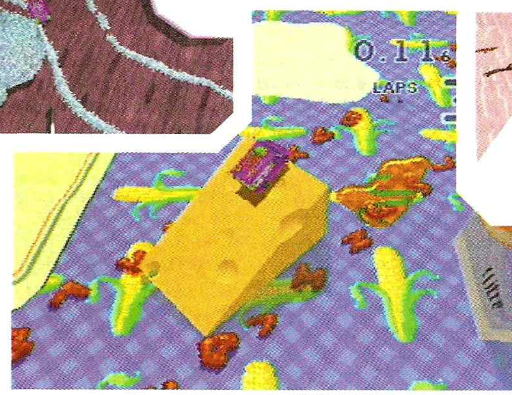
7 z deseti

Ohlédnutí za proslavenými hrami, které patří ke zlatému fondu Playstation a jsou znovu vydávány v cenově zajímavé „platinové" řadě.





S širokou škálou různých vozidel a nápaditých tratí, jednoduchým ovládáním a přesvědčivou hratelností je *Micro Machines V3* jedna z nejlepších her pro více hráčů na Playstation. Za nízkou cenu platinového vydání si ji musí pořídit každý, kdo se považuje za příznivce malé šedé krabičky od Sony.





Micro Machines V3

■ DISTRIBUTOR: **Codemasters**

■ PRVNÍ VYDÁNÍ: **duben 1997**

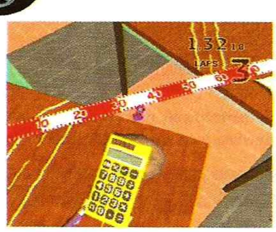
Od doby svého vydání v roce 1990 na 8bitové konzole NES firmy Nintendo jsou *Micro Machines* jednou z nejnávykovějších a nejzábavnějších závodních her. Od té doby bylo vytvořeno mnoho verzí pro téměř každou konzolu a domácí počítač, včetně 16bitové SNES a Sega MegaDrive a PC, které si zachovaly neuvěřitelnou hratelnost originálu. Takže když firma Codemasters oznámila, že se pracuje na verzi této hry pro Playstation, nastalo opravdu veliké očekávání. Hotová hra byla překvapivě ještě mnohem lepší, než se kdokoli odvážil doufat.



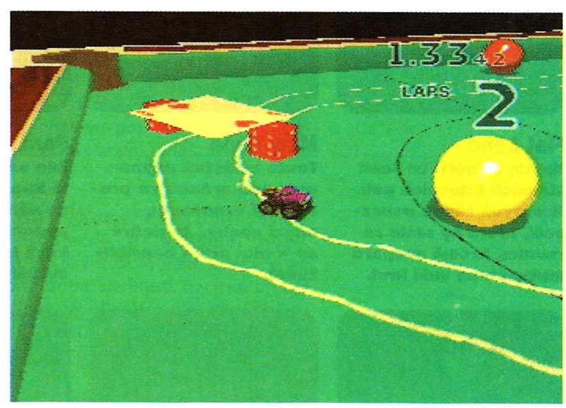
Micro Machines je arkádová závodní hra, ve které může proti sobě závodit až osm hráčů v mnoha různých vozidlech na ještě větším počtu různých tratí. To, co ji dělá tak výjimečnou, je, že vozítka, která řídíte, jsou maličké hračky o velikosti několika centimetrů, a že tratě jsou ve stejném měřítku. Místo abyste jezdili po klasickém závodním okruhu, frčíte třeba po prostřeném stole a vyhýbáte se konvičkám s kávou a krabicím s ovesnými vločkami.

Kromě toho, že *MMV3* dosahuje absolutní hratelnosti předchozích verzí, má navíc mnoho nových přídavků a vylepšení. Začněme tím, že na rozdíl od dřívějších 2D verzí se všechno zobrazuje pomocí velmi podrobných a hladkých 3D polygonů. Kromě nesmírného vylepšení vzhledu hry to také umožnilo, aby kamera během jízdy dělala rozmanité panoramatické záběry a zoomovala a dodávala tak dění pocit mnohem vyšší dynamiky. Podobně byly zcela přepracovány také zvukové efekty se skvělým ruchem v pozadí a také další speciální zvuky. A nakonec, je zde více vozidel a tratí než kdykoli předtím, včetně miniaturních tanků, rychlých motorových člunů, helikoptér, a dokonce vznášedlo a nová řada sbíraných věcí, které se dají použít k vyřazování ostatních řidičů.





Líné kočky a mosty z pravítek jsou jen dva příklady překážek, které musíte překonat v tomto mistrovském díle od Codemasters.



Kulečníkový stůl je ukázkou dynamického pohyb kamery.

Závěrem dodejme, že je to právě neuvěřitelná jednoduchost hry, která ji dělá tak úžasně zábavnou a na které se vůbec nic nezměnilo. I za plnou cenu byla hra *Micro Machines V3* naprosto skvělá. Při ceně platinového vydání je to však absolutně nejvýhodnější koupě a musí ji mít každý majitel Playstation, který má alespoň trochu cti v těle.

VERDIKT 9/10

Soviet Strike

■ DISTRIBUTOR: **Codemasters**

■ PRVNÍ VYDÁNÍ: **duben 1997**

Podobně jako *Micro Machines V3*, byl na Playstation převeden i *Soviet Strike* z dobře zavedené a velmi úspěšné herní řady. Série *Strike* firmy EA začala na SNES a MD vynikajícím *Desert Strike* a pokračovala okouzlující směsí střílečky a strategie svými dvěma následníky (*Jungle Strike* a *Urban Strike*) na několika platformách.

Soviet Strike přenesl sérii na Playstation. Stejně jako u předchozích her zde přebíráte roli zkušeného amerického pilota vrtulníku a musíte letět se svojí útočnou helikoptérou Apache přes řadu levelů a plnit několik misí. Každý level hry je založen na jedné mapě, na které máte splnit několik úkolů. Své akce si musíte předem naplánovat, přemýšlet, které úkoly provést jako první, a dobře hospodařit s omezenými zásobami zbraní, munice a paliva.

Stejně jako u *Micro Machines*, tak i zde je nejvíce viditelným rozdílem mezi *Soviet Strike* a předchozími hrami příslušné série grafika. Zmizely sprajty a pevné izometrické pohledy dřívějších dílů a byly nahrazeny téměř fotorealistickým 3D. Všechna vozidla, stavby a terén se zobrazují v nádherně podrobném polygonálním tvaru. Kromě toho, že vypadá lépe, se *Soviet Strike* od předchozích her příliš neliší. Není to však na škodu, protože tato chytrá směs rychlé akce a strategického myšlení stále zaručuje zábavné hraní. Ale za plnou cenu by byl *Soviet Strike* možná trochu příliš krátký.
Jako platinové vydání si však vaše peníze určitě zaslouží.

VERDIKT 7/10





Detailní 3D grafika a vynikající texturové mapy dělají ze vzdušných masakrů Soviet Strike velmi pěknou podívanou.

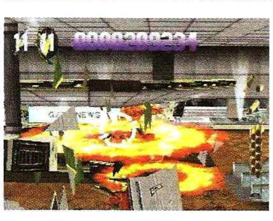
Nejde jen o střílení — Soviet Strike vyžaduje, abyste plánovali předem a dobře hospodařili se svými omezenými zdroji.





Die Hard Trilogy







Třebaže se liší svým stylem, vynikají obě hry Die Hard 2 a Die Hard With A Vengeance čistou, barvitou grafikou a spoustou pěkných explozí.

■ DISTRIBUTOR: **Electronic Arts**

■ PRVNÍ VYDÁNÍ: **září 1996**

V době, kdy byla *Die Hard Trilogy* původně vydána, platilo nepsané pravidlo, že každá hra licencovaná podle filmu bude určitě přinejlepším průměrná a přinejhorším úplně hloupá.

Potom přišla Fox Interactive s jednou z dosud největších licencí na všechny tři filmy *Die Hard*, a dokázala, že se filmem inspirované tituly mohou stát nejen skvělými hrami, ale také ctít svoji předlohu.

První podobností je, že *Die Hard Trilogy* jsou tři hry v jedné, a každá z nich je založena na jiném filmu. To, co ji dělalo tak atraktivní, bylo mimo jiné to, že všechny tyto hry byly skutečně samy o sobě tak dobré, že by mohly být vydány i jako samostatné tituly.

První hra je založena na *Die Hard*, a je to 3D střílečka z pohledu třetí osoby, odehrávající se v budově firmy Nakatomi. Sledujete McCleana shora a zezadu, vedete ho po patrech budovy, střílíte teroristy a osvobozujete hosty dříve, než vybuchne bomba. Druhá hra, založená na *Die Harder*, je střílečka z pohledu první osoby, podobná *Virtua Cop*. Odehrává se na letišti a byla to první hra na PS kompatibilní se světelnou pistolí. Konečně hra *Die Hard With A Vengeance* je zasazena do prostředí New Yorku, kde musíte řídit různá vozidla, abyste našli teroristickou bombu dříve, než vybuchne.

Všechny a každá zvlášť z těchto her je velmi zábavná sama o sobě a jako balík představuje *Die Hard Trilogy* hodnotu i za plnou cenu. Jako platinové vydání je ještě působivější. Na některých grafikách se již ukazuje jejich věk, ale bez ohledu na to zůstává vynikající skupinou her, ke které se budete stále vracet.

VERDIKT 7/10





Chvíli to trvá, než si na část Die Hard zvyknete, ale je velmi zábavná a má mnoho vtipně navržených levelů.

TOP SECRET

Tento měsíc **uvádíme mimo jiné i rady a tipy** pro zimní snowboardovou simulaci od **SCEE**, *Cool Boarders 2, TOCA Touring Cars* a *Auto Destruct.*

COOL BOARDERS 2

POHYBY

Otočky & salta

Abyste mohli dělat otočky nebo salta, musíte stisknout směrové tlačítko ve směru, kterým chcete udělat otočku nebo salto a držet přitom tlačítko X pro přípravu na skok. Počet otoček nebo salt je dán dobou stisknutí směrového tlačítka. Čím déle je směrové tlačítko stisknuto, tím více otoček nebo salt uděláte. Pamatujte, že musíte přistát nohama napřed, jinak nebudete moci dokončit skok správně a ztratíte body.



Fakie

Výraz „fakie" v zásadě znamená, že se váš snowboardista otočí nazpět. I když tato pozice vaši jízdu dost zpomalí, je potřebná pro provedení určitých akrobatických kousků a může být užitečná, když zdoláváte cestu přes obtížné části režimů Competition a Free Style. Použijte tlačítko L1 nebo R1 pro přesun vašeho závodníka do a ven z pozice „fakie".

Základní pohyby

Zde je seznam základních pohybů pro váš trénink. Každý pohyb se dá kombinovat s jiným pro provádění sestav, které mohou být dost obtížné, a může chvíli trvat, než zvládnete posloupnosti tlačítek.

Shifty	L1
Lien Air	Dolů + R1
Indy Grab	Nahoru + R2
Frontside 180	Vlevo + Otočka
Mute Grab	Nahoru + R1
Stalefish	Dolů + R2
Method	Dolů + L2
Backside 180	Vpravo + Otočka
Shuffle	L1 (držet), L2
Salto (Flip)	Nahoru + Salto
Salto vzad (Backflip)	Dolů + Salto
Misty 180	Vlevo/Nahoru
Nose Grab	Nahoru, Nahoru + R1
Tail Grab	Dolů, Dolů + R2
Indy Nosebone	Nahoru + R2 (držet), L2
Tweak	Dolů + R1 (držet), L1
Melancholy	Dolů + R1 (držet), L2
Stiffie	Nahoru +R1 (držet), L2



VOLNÝ STYL

WHITE RESORT

1 Přes tuto část jeďte rovně a držte přitom tlačítko dolů, abyste měli co největší rychlost.

2 Projeďte touto zatáčkou co nejširším obloukem, abyste zabránili srážce s bariérou na druhé straně trati.

3 V tomto levém oblouku se držte blízko skalní stěny, abyste získali maximální rychlost při vjezdu do tunelové části.

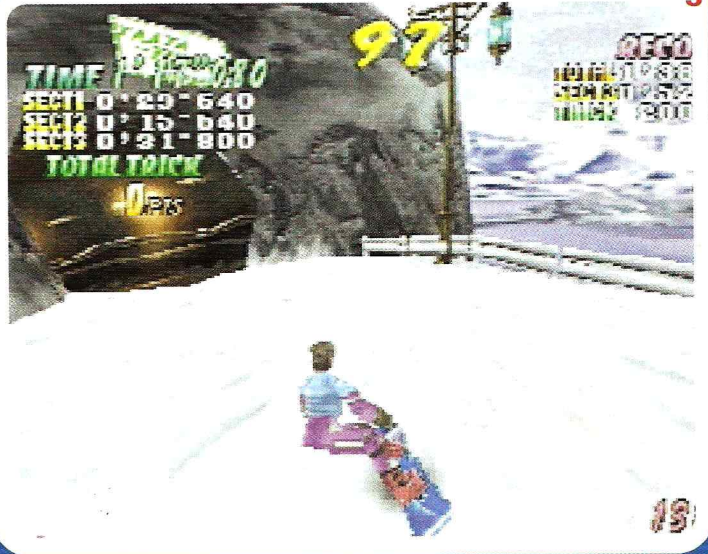
1



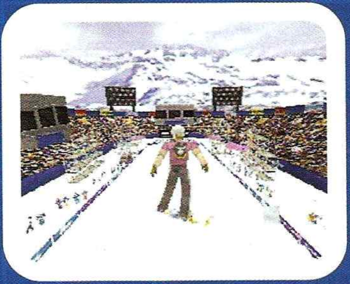
2



3







DOPORUČENÉ TRIKY!
Skok 1: Misty 360 Mute Grab
Skok 2: Backside 1260 Tweak
Skok 3: Fakie To Backflip Nose Grab
Skok 4: Frontside 180 Shuffle
Skok 5: 720 Melancholy



SUNSET DOWNHILL

1 V této části se držte na vnější straně trati. Budete tak mít více času připravit se na klády rozházené po trati.

2 Při tomto skoku se držte vlevo a hned po přistání zahněte ostře vpravo, abyste projeli další zatáčkou.

3 Při sjíždění tohoto příkrého kopce jeďte rovně, souběžně se skalní stěnou, a pro zvýšení rychlosti držte tlačítko stisknuté dolů.

4 Vjedete-li do této zatáčky po levé straně svahu, můžete ji projet plnou rychlostí.

DOPORUČENÉ TRIKY!
Skok 1: Misty 720 Nose Grab
Skok 2: Backside 1440 Stalefish
Skok 3: Fakie To Backflip Shuffle
Skok 4: Salto Melancholy
Skok 5: Fakie To 720 Shuffle



BEAR IN THE FOREST

1 Při prvním skoku se držte vpravo, pak jeďte blízko zdi vpravo, abyste nespadli do vodopádu.

2 V tomto oblouku zatočte brzy a prudce, jinak sletíte z okraje srázu.

3 Když zdoláváte cestu přes tento hustě zalesněný úsek, držte se blízko kraje trati a použijte zeď jako vodítko.

4 Pokud se nepokoušíte získat body za akrobatický kousek, bude skok z tohoto posledního můstku jen ztrátou času.

DOPORUČENÉ TRIKY!
Skok 1: Fakie to Backside 900 Tweak
Skok 2: Backflip To Shuffle
Skok 3: Misty 360 Shuffle
Skok 4: Salto Melancholy
Skok 5: Fakie To 360 Backside Shuffle


1


1


3


2


2


3


4


4

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

AUTA

Můžete si vybírat z osmi velmi výkonných aut, která se liší zrychlením, nejvyšší rychlostí, ovládáním a vybavením. Začátečníkům se doporučuje začít s jedním z pomalejších aut, například Hondou Accord, a pak se postupně propracovat výš.

Jsou tu také dvě skrytá vozidla, Tank a Flexmobile, která můžete získat zadáním jména CMGARAGE na obrazovce Enter Name. Když to uděláte dobře, uslyšíte jak Tiff Needell říká „Cheat mode enabled".



HONDA ACCORD

Honda je nejvhodnější auto pro začátečníky. I když nemá velkou nejvyšší rychlost, nabízí pohon předních kol spolu s příjemným ovládáním.



AUDI A4

Audi má velmi dobrou akceleraci, což je ideální pro rychlé starty a předjíždění při výjezdu ze zatáčky, ale ovládání je špatné a můžete kvůli němu ztratit drahocenné sekundy a pozice v úzkých zatáčkách.

VAUXHALL VECTRA

I když je Vectra jedno z nejrychlejších nabízených aut, má velmi špatné ovládání a hodí se jen pro zkušené jezdce.





VOLVO 540

Volvo má motor s turbodmychadlem a je výjimečně rychlé. Jeho výkon je někdy až příliš vysoký a zhoršuje ovladatelnost.



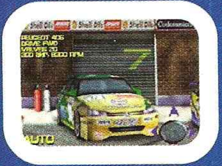
FORD MONDEO

Mondeo je po všech stránkách nejlepší. Je to také jedno z nejsilnějších aut, pokud jde o nárazy a odstavování soupeřů z trati.



NISSAN PRIMERA

Nissan se ovládá jako sen a má výkon, který jej udrží před smečkou pronásledovatelů. Ideální pro přeměnu zkušených řidičů na šampiona.



PEUGEOT 406

Peugeot má velmi dobrou akceleraci a vysokou rychlost, ale potíže v zatáčkách díky obzvlášť špatnému ovládání.

RENAULT LAGUNA

Laguna je dalším vítězným autem šampionátu. Ovládá se dobře, dokáže nasadit tempo, ale postrádá pevnost a dá se snadno poškodit.



SKRYTÁ VOZIDLA

TANK

Vezmeme-li v úvahu, že je to tank, nejsou ovládání a akcelerace tak špatné. Je tu také přídavek v podobě kanónu, kterým můžete sestřelovat ostatní auta z trati.





FLEXMOBILE

Flexmobile má daleko k vítězům šampionátu. Jeho ovládání, akcelerace a nejvyšší rychlost jsou špatné a hodí se nejlépe pro den volna při rodeu.

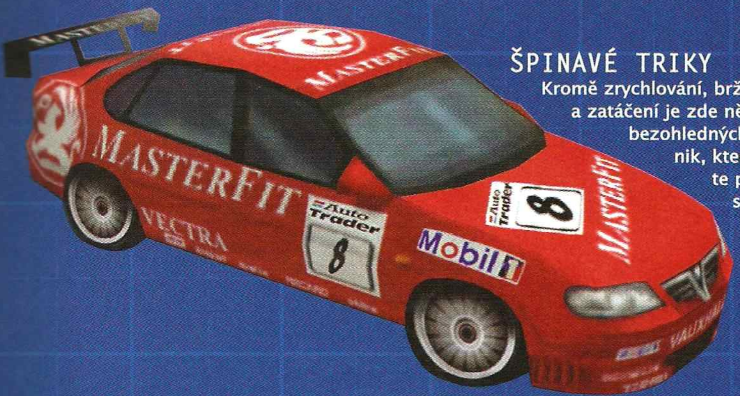
OKRUHY

Před startem každého závodu uvidíte přehled okruhu. Je důležité, abyste znali každou zákrutu všech okruhů, pokud se chcete dostat na stupně vítězů. Režim Time Trial Mode umožňuje seznámit se s každým okruhem bez toho, aby se vám ostatní závodníci pletli do cesty.

SKRYTÝ OKRUH

Abyste se dostali na skrytý okruh, zadejte na obrazovce Enter name jméno **JHAMMO**. Když to uděláte dobře, uslyšíte opět Tiffa Needella říkat „Cheat mode enabled".





ŠPINAVÉ TRIKY

Kromě zrychlování, brždění a zatáčení je zde několik bezohledných technik, které můžete použít ve svůj prospěch:









Blokování

Pomocí zpětného zrcátka můžete zjistit a zablokovat řidiče za vámi, kteří by vás chtěli předjet.
Tato taktika se nejlépe používá na rovných částech okruhu, ale nedoporučuje se při zatáčení, protože by mohlo dojít k úplné ztrátě kontroly nad vozidlem.

Řezání zatáček

Některé zatáčky můžete říznout, abyste si vylepšili čas a pozici, ale budete muset řídit opatrně. Přes trávu se snažte jet vždy rovně, jinak skončíte v neovladatelných hodinách. Nezkoušejte jezdit přes písečné pasti, byl by to váš konec.

Odstrkávání

Odstrkávání sice není na okruhu povoleno, ale jemné „přesvědčování" ano. Pokud vám auto jedoucí před vámi překáží, jemně do něj zezadu najeďte právě před zatáčkou a pak, když začne brzdit, zkuste ho vystrčit z trati.

Opřete se

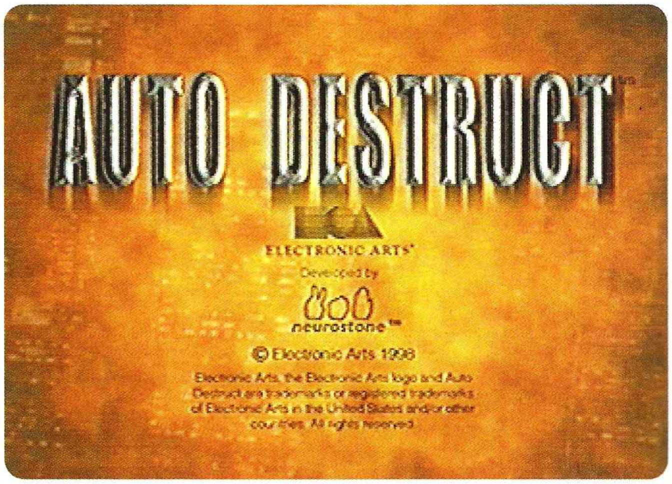
Blížíte-li se k zatáčce a přímo před vám jsou jiná auta, držte se uvnitř oblouku a použijte auta na vnější straně zatáčky jako bariéru, která vás udrží na trati.

Pryč z cesty!

Když se zotavujete z hodin nebo srážky a zkoušíte se dostat zpět na trať, nedostáváte žádné výstrahy kvůli špatnému řízení a máte ideální příležitost beztrestně narážet do aut soupeřů a demolovat je.



AUTO DESTRUCT



Režim Cheat



Během hry stiskněte Start pro pauzu a pak stiskněte **Nahoru, Dolů, Vlevo, Vpravo, Dolů, Vpravo, L1, R, R1** abyste aktivovali režim Cheat. Nyní můžete při zapauzování hry aktivovat následující funkce:

Krvavý režim
L1, Dolů, R1, Vlevo, L1, Vpravo, R1
Nesmrtelnost
Vlevo, R1, Nahoru, L1, Nahoru, Vpravo, R1, Dolů, L1
Andělé
Nahoru, R1, Dolů, L1, Nahoru, Vlevo, R1, Vpravo, L1
Swarmers x5
Nahoru, Dolů, Nahoru, Vlevo, Vpravo, R1, L1, R1, L1
Dvojitý laser
R1, L1, R1, L1, Nahoru, Dolů, Nahoru, Vlevo, Vpravo
Výběr auta
Vlevo, R1, Vpravo, R1, Vlevo, R1, Vpravo, R1
Výběr mise
Nahoru, Dolů, Kruh, L1, R1, L1, Kruh, Dolů, Nahoru
Další mise
Čtverec, Kruh, R1, L1, Kruh, Dolů, L1, Nahoru
Extra Nitros
L1, Kruh, Dolů, L1, Nahoru, Čtverec, Kruh, R1
Všechny peníze
L1, R1, Nahoru, Kruh, Dolů, Čtverec, Vpravo, R1, L1
Přidat k času minutu
Dolů, L1(2), Kruh, Kruh, R1, Nahoru, Čtverec, L1
Nezranitelnost
L1, L1, L1, L1, Vlevo, Kruh, Kruh, Čtverec, L1
Nekonečně paliva
L1, Kruh, Vlevo, L1, Kruh, R1,L1, Nahoru, R1, Dolů
Menu vyladění auta
L1, R1, L1, Nahoru, Dolů, Kruh, Dolů, Vpravo, Vlevo, Čtverec, R1
Menu odladění chyb
Nahoru, Vpravo, Vlevo, Dolů, Kruh, L1, R1, R1, L1, Kruh, Dolů, Vlevo, Vpravo, Nahoru
Time Trial New York
L1, Vpravo, Dolů, Vlevo, Nahoru, R1
Time Trial Tokyo
L1, Vlevo, Vpravo, R1, Vlevo, Vpravo, L1
Time Trial podzemní dráha
L1, Vlevo, L1, R1, Vpravo, R1.
Všechny časové zkoušky
R1, L1, Kruh, Vlevo, Kruh(2), Vlevo, L1, Kruh

Cheats





MK MYTHOLOGIES

Kódy úrovní

Zadejte některé z následujících hesel a pak stiskněte X pro nastavení požadované úrovně:

Větrné živly	THWMSB
Živly země	CNSZDG
Vodní živly	ZVRKDM
Živly ohně	JYPPHD
Věznice duší	RGTKCS
Shinnokova pevnost	QFTLWN
Útulek Quan Chiho	XJKNZT

PANDEMONIUM 2

Hesla úrovní



Ice prison	EMIAGCAI
Zorrscha's lab	OMACCBAI
Hot pant's	FAIAGCBI
Stan's the man	FEKAGCCA
Oyster destroyer	LGBFIICE
Puzzle wood	LMBBIIEE
Temple of Nori	IEBBIIGF
Egg! Egg!	KNBBIIAI
Huevos Libertad	LGBJIICI
Pipe house	LOBJIIEI
Hate tank	IGBJIIGJ
Fantabulous	FFCAGCCC
Mr Schneobelen	FHCAGCCK
Collide O Scope	FJKEGCDC
The zoul train	FLKEGCDK
Lick the toad	ADIKBIIB
The bitter end	ADMIBIID
Rub the Buddha	MAECCBEJ



TEKKEN 2

Zesměšnění soupeře

Jakmile vyhrajete zápas, stiskněte **Vpravo, Vlevo, Čtverec** a **Kruh**, aby se vaše postava japonsky posmívala soupeři.

Výhra bez boje

Navolte režim Option, pak stiskněte a držte **R1**. Nyní stiskněte **Kruh, Kruh, Trojúhelník, X, X, Kruh** a **Trojúhelník**. Když pak začnete hrát hru pro jednoho hráče, stiskněte **R1 + L1**, abyste souboj vyhráli.

PlayStation





BONTONLAND POTŘETÍ!

30. DUBNA, 16⁰⁰ - 18⁰⁰

Herní párty s redaktory našeho časopisu a sesterského SCORE opět v Bontonlandu na Václavském náměstí.



HLAVNÍ BODY PROGRAMU:

- **Slavnostní KŘEST našeho prvního čísla někým hodně sexy a...**
- **Speciální blok věnovaný hře FORSAKEN ve spolupráci s firmou ACCLAIM, kde se můžete dozvědět také detaily o tom, jak vyhrát nepřekonatelnou PLAYSTATION v barvách této akční řežby.**





Nenechejte si utéct další skvělou příležitost, jak nakouknout do kuchyně obou časopisů a ochutnat herní dobroty, které jsou zatím schované pod pokličkou.

Spousta **soutěží** a bezvadných **cen**, občerstvení a atraktivní **pokoukáníčko** jako bonus od nás pro vás.

Určitě přijďte, neprohloupíte!

Cool Boarders 2



Tento měsíc jsme dali na CD pestrý výběr her, takže ať už se zajímáte o cokoli, měli byste najít něco, co se vám bude líbit. Závody, boje, války a ohromní roboti - bez toho váš život nestojí ani za desetník. Tak pojďte, na co čekáte?





Jin sjíždí svah při odpoledním snowboardingu. Sledujte tipy na ovládání, které se ukazují na úvodních obrazovkách při nahrávání..

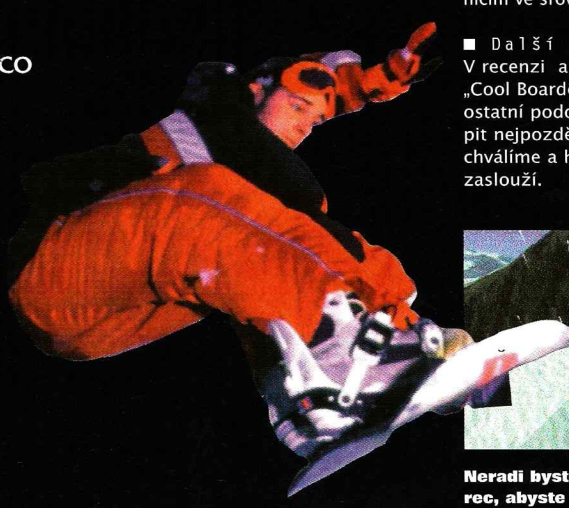


■ VÝROBCE:	SCEE
■ TYP:	simulátor snowboardingu
■ PROGRAM:	hratelné demo

Nyní je jistě vaše chuť povzbuzena až na nejvyšší míru touto neobyčejně hratelnou částí *Cool Boarders 2.* I když na trhu není v tomto směru příliš velká konkurence, *CB2* vypadá více než působivě a je třeba říci, že hra je téměř tak dobrým simulátorem snowboardingu, jak jen bychom si mohli přát.

Co se v tomto demu děje? Vybíráte si v něm jednu ze čtyř „rázných" postav (všechny vybavené legračním předraženým oblečením, které se dá nosit jen šest týdnů v roce), ze tří dodávaných prken zvolíte nástroj pro vaše vítězství a pak se vydáváte do Boardparku... Velmi dlouhý svah, který bohatě obsahuje některé nejlepší prvky zbývajících částí hry - skoky, rampy, skluzavky atd.

Přidali jsme sem popis základního ovládání, abyste mohli začít hrát, ale díky praxi z předchozího dílu a důkladnému prozkoumáním pokynů, které se objeví na úvodních obrazovkách, byste měli pochopit hru okamžitě. Šťastnou jízdu!



■ Ovládání

← Vlevo

→ Vpravo

↑ Lepší rovnováha

↓ Zrychlení

□ (+ směr) Ostrá zatáčka

↑ +R2 Uchopení prkna (tzv. grab)

✕ Skok

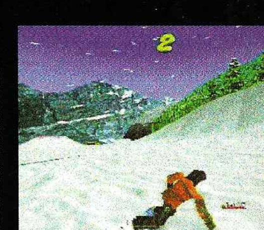
■ Další vlastnosti

Když jste zvládli tuto trať, budete nepochybně potěšeni, že celá hra jich má dalších 15 (a navíc také akrobatickou U-rampu). Možnost hry dvou hráčů, tajné postavy a působivá hiphopová hudba v celé hře. Tato demoverze *Cool Borders 2* je ničím ve srovnání s úplnou hrou.

■ Další informace

V recenzi anglické verze PSM napsali, že „Cool Boarders 2 snadno překonává ostatní podobné tituly. Měli jste si ji koupit nejpozději včera." Skutečně ji velmi chválíme a hodnocení 8/10 si opravdu zaslouží.





Neradi byste narazili do této skály? Použijte tlačítko Čtverec, abyste udělali potřebně ostrou zatáčku.

Red Alert





[1] Během hraní dema blikají v rohu užitečné informace o úplné hře. [2] Ukázka z první úrovně, kde je cílem zachránit Einsteina z rukou nepřítele. Vyjde z jedné budovy ve spodní části. Pak ho prostě zaveďte do helikoptéry.

■ VÝROBCE:	Virgin Interactive
■ TYP:	strategie
■ PROGRAM:	hratelné demo

Po vynikajícím *Command & Conquer* byste měli být velmi zvědaví na to, co by snad mohli vývojáři z Virginu vytvořit teď. Odpověď je zde. Zatímco PC verze *Red Alertu* byla snad jen něco více než rozšířením první hry, očekávali jsme od konverze na PlayStation trochu více.

Naštěstí jsme se právě toho dočkali: Všechno bylo vylepšeno. Abychom byli přesní, je zde zajímavý příběh, který má atmosféru, ovládání myší, spojení dvou hráčů (patrně takové, že potřebujete k hraní jen jednu kopii hry), nový režim bitev (tzv. „Skrimish") a kolem 40 úrovní, kterými se musíte probojovat.

Abychom vám dali ochutnat, co vás čeká, pokud se rozhodnete koupit plnou verzi hry, podařilo se nám přibalit na vyzkoušení dvě různé úrovně. V první máte zachránit Einsteina (ano, toho vědce) ze spárů nepřítele a udržet přitom svého skvělého vojáka naživu. Pak musíte vypátrat a zabít nepřátelského špióna pomocí smečky dobře vycvičených čoklů.



■ Ovládání

- ↑ Nahoru
- ↓ Dolů
- ← Vlevo
- → Vpravo
- △ Použít menu
- □ Změna ikony
- R2 Změna formace
- ✕ Označení nebo přesun jednotek



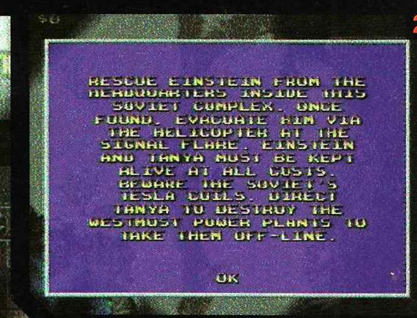
■ Další vlastnosti

Hlavními rozdíly mezi tímto demem a úplnou hrou jsou skvělý režim bitev pro jednoho hráče, možnost spojení dvou hráčů, mnoho úrovní a vynikající video v úvodu a mezi jednotlivými úrovněmi. Musíte však do toho investovat o něco více peněz.

■ Další informace

Bystrá hlava, která recenzovala *Red Alert* v anglické verzi PSM, říká: „Gigantická hra, jejíž dohrání vám potrvá dlouhou dobu, plus režim bitev a více hráčů nebude nikdy nudit. Klasika. To musíte mít." A navíc dostala ještě hodnocení 9/10.





[1] Zde ovládáte psy v druhé úrovni hry. Jsou účinní v boji zblízka, ale nechejte si dvojici na závěr úseku. [2] Váše mise... pokud se ji rozhodnete přijmout.

Bloody Roar

Netrapte se! Tyto programy jsou jen předběžnou verzí hotových her. Pokud se zaseknou nebo začnou zlobit, jednoduše resetujete vaši PlayStation a spusťte je znovu.

■ VÝROBCE:	Virgin Interactive
■ TYP:	bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Trh bojových her pro PlayStation přetéká snad více než košile obézního úředníka uprostřed srpna, když je uvězněn v malé kanceláři bez oken a bez klimatizace, ale zbývá tu stále dost místa pro další vylepšení.

Bloody Roar: Hyper Beast Duel se svým názvem trochu prozrazuje. Originálním prvkem hry je schopnost každého bojovníka proměnit se ve zvíře s odlišným rozsahem pohybů a hrozivým zběsilým útokem zvaným „rave".

V tomto demu jsou obsaženy dvě postavy (Yugo a Alice), z nichž si můžete vybrat. Yugo se může proměnit ve vlka a Alice si, možná nerozumně, pro sebe zvolila králíka. Spusťte to a hrajte: je to zajímavá zábava.



1



2



[1] Nikdy se neotáčejte zády k dvoumetrovému králíkovi.
[2] Po každém kole následuje standardně replay K. O. úderu.
[3] Světelné efekty nejsou sice novinkou, ale jsou senzační jako vždy. Úrovně, jako je tato noční, vypadají díky tomu božsky.



3

■ Ovládání

- ↑ Skok
- ↓ Skrčení
- ← Vlevo
- → Vpravo
- □ Úder
- ✕ Kopnutí
- ○ Zvíře (tzv. Beast)
- △ Amok (tzv. Rave)

■ Další vlastnosti
Kompletní hra má více postav, všechny s úchvatným rozsahem pohybů, a několik herních režimů.

■ Další informace
Bloody Roar byla recenzována v anglickém vydání PSM, kde obdržela úctyhodné a zcela zasloužené hodnocení 8/10.

Bouncer 2 /Net Yaroze

■ VÝROBCE:	Scott Evans
■ TYP:	arkáda
■ PROGRAM:	hratelné demo

Teď tu máme něco zvláštního. Z neustálého nekonečného hledání dokonalosti na šerém trhu známém jako Net Yaroze, vám přinášíme další hru, vytvořenou během mrknutí oka někým mnohem talentovanějším, než je kdokoli z nás - po měsících škrábání se na hlavě a pokusech uchopit příručky svýma opičíma rukama, je bod putující po obrazovce to nejlepší, co se nám podařilo. Chytrým chlapcem je tentokrát Scott Evans, který dokázal vytvořit tuto zvláštní hříčku za pouhých šest týdnů.

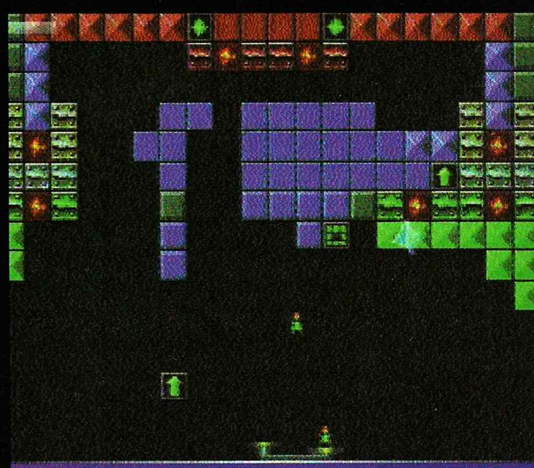
Jistě vypadá jednoduše... to ano. Ale počkat, nejsou ty nejlepší počítačové hry právě takové? Cílem a celkovým smyslem hraní Bouncer 2 je nechat vaše človíčky co nejdéle poskakovat. Pomocí houpačky je vyhodíte nahoru mezi kostky a podobně jako ve starodávném *Arkanoidu* se dole posunujete vlevo a vpravo, abyste je při návratu zachytili. Je to ďábelsky obtížné a ručíme za to, že vám bude chvíli trvat naučit se ji ovládat, ale skrývá se za tím pořádně návyková hra. Věřte nám.

■ Ovládání

- ← Vlevo
- → Vpravo
- △ Spuštění houpačky
- ✕ Přepínání pozice

■ Další vlastnosti
No, upřímně řečeno, ve skutečnosti už žádné nejsou. Pokud si myslíte, že byste to udělali lépe, pořiďte si Yaroze kit a pusťte se do programování. Kdo ví, možná že váš výtvor bude nakonec zdobit naše CD.

Bouncer 2 nezapadá příliš do světa her pro PlayStation, ale je dalším příkladem toho, jak je jednoduché pohrát si s novými nápady pomocí Yaroze. Pokud se vážně zajímáte o programování her, zůstává jednou z nejlepších možností, jak to udělat.



Armoured Core

1


2


[1] Malý robot vs. větší nepřítel... Kdo asi tak vyhraje? [2] Schopnost letu je důležitým prvkem hratelnosti.

■ VÝROBCE:	SCE America
■ TYP:	střílečka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Ohromní kovoví roboti, kteří se trhají vzájemně na kusy? Myslíme si, že na tom není nic špatného. My bychom to vědět rozhodně měli. Čekali jsme trpělivě, až dorazí do redakce, a nyní, díky zázraku moderní technologie, vašemu distributorovi PSM a malé podezřelé osobě, která lepí disky na přední stranu časopisu, se k ní dostáváte také.

S použitím technicky působivého grafického stylu, podobnému řekněme *MechWarrior 2*, a přidáním rychlejších herních prvků podobných jako ve *Virtual On* ze Segy, se proháníte různými řadami úrovní, střílíte po všem, co se pohne, provádíte politicky pochybné úkoly, jako vyhánění squaterů z obsazených budov a přestěhovávání eko-bojovníků z ropných vrtných věží.

Toto demo obsahuje dvě zcela jednoduché úrovně (v jedné je hlavním úkolem všechno zničit a ve druhé se musíte zbavit těžce ozbrojených squaterů) a možnost vyzkoušet některé možnosti dostupné v nákupních a servisních režimech. Za nejlepší však považujeme možnost hry dvou hráčů na rozdělené obrazovce. Zde si to můžete, podobně jako v úplné hře, rozdat s přítelem v robotické bitvě proti sobě až do úplného zničení. Nechte létat vzduchem střely a pláty brnění...



■ Ovládání

- ← Vlevo
- → Vpravo
- ↑ Vpřed
- ↓ Vzad
- ✕ Skok/běh
- ○ Laserová řezačka
- △ Změna zbraně
- L1 Běh vlevo
- R1 Běh vpravo
- L2 Pohled nahoru
- R2 Pohled dolů
- START Mapa

■ Další vlastnosti

V úplné hře je spousta dalších možností, které v tomto demu chybí, ale hlavní je zřejmě počet úrovní. Zde jsou jen dvě, ale plná verze slibuje nesrovnatelně větší peklo.

■ Další informace

Dostali jsme už recenzovatelnou verzi *Armuored Core*, brzy se snad dočkáte.

Bushido Blade

■ VÝROBCE:	SCEE
■ TYP:	bojovka-smrťovka
■ PROGRAM:	videoklip

Zatímco většina bojovek jen mírumilovně baví slabší povahy mezi námi, *Bushido Blade* dává přednost mnohem přímějšímu přístupu a jde rovnou do otevřeného vražedného boje. Grafika je výborná, hratelnost je srovnatelná s těmi nejlepšími, pohyby a ovládání jsou skvělé. To je mnoho kladů a myslíme, že s tím budete souhlasit. Naše ukázka vás provede různými stránkami hraní, pohledy a dostupnými postavami.

■ Další vlastnosti

Plná hra má celkem šest odlišných možností boje, spoustu různých postav a zbraní, množství různých zakončení hry a nyní již legendární pohled z hlediska první osoby.

■ Další informace

Bushido Blade byla recenzována v anglické verzi PSM, kde dostala velmi hodnotné ocenění 8/10.

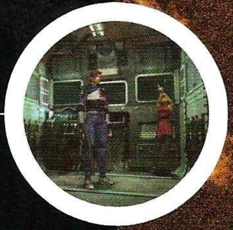


PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA CD

Gex 3D



Resident Evil 2



Rascal



Dynasty Warriors



Příští měsíc vytáhnou nejočekávanější 3D hopsačky na Playstation své trumfy z rukávu. Zahrajte si *Rascala* od Psygnosis a *Gex 3D* od Crystal Dynamics. Která je nejlepší? Vyzkoušejte je a rozhodněte sami. Ještě jsme přidali bombu *Resident Evil* od Capcom a mlátičku *Dynasty Warriors* od firmy Ocean.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

Gran Turismo

Největší playstationová hra všech dob? Mnozí si to myslí už teď. Závody aut, které suverénně předjíždějí všechnu konkurenci. Přečtěte si exkluzivní recenzi PALové verze v PSM.

Top 50 her na PSX

Čtenáři originálního PSM volili své nejoblíbenější hry na platformě v zatím nejrozsáhlejší anketě. Věříme, že výsledky budou zajímat i vás. Top 50 se stane spolehlivým průvodcem po světě her na černých kotoučích.

GEX 3D

Všichni čekáme na dokonalou plošinovku pro Playstation. Rascal nás v tomto ohledu zklamal, proto se naše naděje upínají k nové hře jménem Gex 3D: Enter the Gecko. Dočkáme se? Přečtěte si naši hloubkovou recenzi v příštím čísle.

Plus

Nejčerstvější aktuality v rozšířené nabídce, pořádná dávka pre-playů a herních testů, rozhovory, tipy, triky a cheaty. Zvykat si na nás bude příjemné.

V prodeji od poloviny května

*Obsah CD podléhá schválení SCEE.


Svět PlayStation vám padá k nohám
v prodejnách
score
Největší výběr her na PlayStation v Praze
Tituly, které jsou ještě horké z výroby
Nejochotnější a nejhezčí prodavači, co známe
Ceny her už od 800,- Kč
PRAHA:
Skořepka 6
PRAHA 1, 110 00
Tel: 02 / 2421 9581
BRNO:
Obchodní dům Jozefinka
Josefská 8/10
Tel: 05 / 4221 9944
SONY
PlayStation



HLEDÁ SE DÍVKA PRO MODEROVÁNÍ NOVÉHO TV POŘADU

MYSLÍTE SI, ŽE JSTE PODOBNÁ DÍVCE NA OBRÁZKU? NEBO SNAD NĚKDO Z VAŠEHO OKOLÍ? VYHLAŠUJEME KONKURZ NA MODERÁTORKU ZÁBAVNÉHO SOUTĚŽNÍHO TV POŘADU. ZÁKLADNÍ INFORMACE O VAŠÍ OSOBĚ SPOLU S FOTOGRAFIÍ ZASÍLEJTE NA ADRESU:

ART CONSULTING S.R.O.,
KRUPKOVO NÁM. 3, 160 00 PRAHA 6.
OBÁLKU ČITELNĚ OZNAČTE HESLEM
'LARA'

UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK JE 30. DUBNA 1998

*U DÍVEK MLADŠÍCH 16-TI LET VYŽADUJEME PÍSEMNÝ SOUHLAS RODIČŮ



score

PlayStation

SKANNED BY TOMÁŠ SALVA

Oficiální český PlayStation magazín



syphon filter

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID